100% GUÍAS COMPLETAS Y TRUCOS PARA JUEGOS PLAYSTATION 2 PLATINUM

Play2Guías Platinum

manía



¡Y trucos para más de 100 juegos Platinum!


PS2
PlayStation 2
SONY
MEMORY CARD
MEMORY CARD

Sumario 28





Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
David Fraile Jefe de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Miriam Romero Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Herrero, Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Sonia Ortega, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Miguel Vigil.
Jefe de Distribución y suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín.
Jefes de publicidad: Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña.
C/ Los Vascos 17, 3ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48.
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777.
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª Planta.
Oficinas 2-3. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30.
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22.
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00.
IMPRIME: RIVADENEYRA. 28906 Getafe, Madrid.
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 5/2005

Printed in Spain

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



Final Fantasy X-2

¿Te quedaste con ganas de seguir recorriendo Spira después de Final Fantasy X? Ahora puedes hacerlo, aunque eso sí, todo ha cambiado un "poquito": sistema de lucha, objetivos, minijuegos... Menos mal que nosotros también estamos en el equipo para guiarte... ¡Vamos allá!



INTRODUCCIÓN

Llegó el momento esperado por todos; toma asiento, introduce el CD del juego en la consola, coge el mando entre tus manos, enciende el aparatito y acomódate en el sofá (o derivados) para disfrutar del espectáculo... y adelantamos que no es OT a la "japonesa".
Antes de empezar a meter mano en el asunto, os tenemos que aclarar que **la guía está estructurada de modo que consigais el 100% del juego** en la primera partida y para que no tengáis que jugaros 2 ó 3 veces el juego, de esta forma podrás disfrutar de todas las escenas adicionales. Además podrás ver el final "bueno", sí, sí, os adelantamos que hay **cinco finales distintos** y dependiendo del porcentaje visto podrás disfrutar de uno u otro.
Sigue nuestros pasos uno a uno y podrás ver el final más esperado de la historia de *Final Fantasy*.






CÓMO UTILIZAR LA GUÍA

1. Tácticas para vencer a los jefes

VIT: Vitalidad
En todas las fichas de los enemigos más "gordotes" te indicaremos la Vitalidad del bicharraco a derrotar.

PH: Puntos de Habilidad
Al finalizar los combates, obtendrás una cantidad de PH, que son necesarios para mejorar a los personajes.

DÉBIL A
También te contamos cuál es la principal debilidad de los enemigos, tanto elementales como de otros tipos.

ROBAR
Si el enemigo tiene algún objeto, aquí aparecerá el nombre de los mismos. Si hay varios, también lo indicamos.

→JOSGUEIN

VIT	3.200
PH	0
DÉBIL A	--
ROBAR	--
DÉBIL A	{x1,5}
ABSORBE	{+}
INMUNE	{/}
M.D.D.	{1/2}

En esta zona incluiremos la estrategia a seguir, desde el comienzo del combate hasta el final del mismo, teniendo en cuenta los personajes que debes utilizar, los hechizos e incluso las protecciones que debes tener en cuenta para ganar sin problemas.

CÓDIGO DE COLOR
Cada magia se corresponde con un color (Rojo=Piro, Amarillo=Electro, Blanco=Hielo y Azul=Aqua)

ABSORBE
El hechizo no causa daño, y lo que es peor ¡¡¡le devuelve vida!!! Cuidado con utilizarlo.

INMUNE
El hechizo no causa daño, y las palabras Fallo o Guardia indican que no le hemos infligido ni un poquito de daño.

M.D.D.
Mitad De Daño. Significa que no es inmune, pero tampoco débil a un hechizo. Sólo quita la mitad.

2. Llamadas importantes

En cada capítulo de la guía encontrarás cuadros explicativos sobre algunos aspectos puntuales del juego. Estas llamadas importantes te serán de utilidad para que no se te escape ningún detalle de la aventura y consigas finalizar el juego al 100%.

→ACCESORIO ENTERPRISE

ATENCIÓN

Si consigues este accesorio, que quita 9999 puntos de VIT, no podrás completar la misión del Río de la Luna en el capítulo 5 ni completar el juego al 100%

3. Antes de empezar...

Para conseguir terminar el juego a la primera, te recomendamos que no pierdas de vista el punto "Antes de Empezar la Aventura"; aquí narramos todas y cada una de las escenas o misiones que tendrás que realizar de forma imprescindible para finalizar el juego viéndolo todo.

EL SISTEMA DE JUEGO

Si hay algo que tendrás que tener muy claro a la hora de empezar a jugar es cómo se organizan los equipos y la configuración de las opciones que encontrarás en el menú. En este preludio, intentaremos explicar lo más sencillamente posible todas las alternativas a las que podrás acceder a lo largo del juego. De cualquier modo, siempre puedes acudir a Shinra, tripulante del Barco Volador, para que te explique con imágenes parte del sistema de esta aventura.
Una cosa que caracteriza todas las aventuras de *Final Fantasy* es que cada vez que esperamos un nuevo capítulo, el sistema en las batallas (y siempre sólo en las batallas) cambia radicalmente. Bien pues aunque esta aventura sea "la 2ª parte" de *Final Fantasy X*, no creáis que os vais a encontrar el mismo sistema que en la aventura anterior ¡ni mucho menos!, tendremos que volver a empollarnos unas cuantas páginas o tutoriales para entender de nuevo la técnica a seguir.
Para intentar hacerlo de una manera más o menos lógica y sencilla, vamos a tomar el mismo índice que aparecerá en el menú principal (pulsando ▲ mientras estés jugando). De este modo, seguro que visualizas todos los tutoriales de una manera más sencilla.

A. Los objetos



Puedes acceder al menú después de los combates y recuperar tus heridas con los objetos que hayas obtenido a lo largo del juego.



Los objetos importantes sólo los necesitarás en determinados momentos y no podrás disponer de ellos en los combates.



Hay determinados hechizos que no puedes combatirlos con ningún tipo de objeto curativo. Desaparecerán cuando termine el combate.

Hay tres tipos de objetos que encontrarás a lo largo del juego:
1. Objetos curativos
2. Objetos ofensivos
3. Objetos importantes
Así mismo, serán varias las posibilidades de encontrarlos en distintos lugares. **La mayoría de ellos los encontrarás en cofres o al derrotar a algunos enemigos**. Con respecto a esto último, dependiendo del tipo de enemigo al que derrotes, así será el objeto que conseguirás al finalizar el combate. Así, si vences a un enemigo mecánico obtendrás algún tipo de bomba; o si derrotas a un dragón afín a un elemento, obtendrás piedras de ese elemento que podrás usar en las peleas.

Los objetos importantes se consiguen de otros personajes o de algún cofre escondido. Este es el caso de los **diccionarios albhed** o de **llaves** para algunos cofres.

La mayoría de los objetos curativos los encontrarás en las tiendas; son los más comunes y te ayudarán cuando no tengas las magias de curación. Para usar los objetos en las batallas sólo tienes que **utilizar el Comando Objeto** cuando alguien del equipo tenga disponible su turno. Selecciona el objeto a utilizar y después sobre quién quieres utilizarlo.

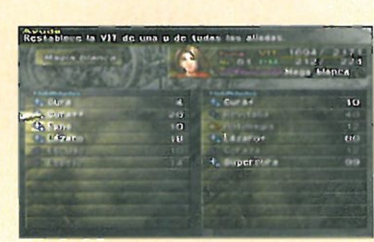
En los combates, y sólo en ese lugar, podrás utilizar objetos para atacar a los contrincantes. En ocasiones recibirás **bombas, piedras elementales u objetos** que causen algún estado anómalo. Úsalas en el menú de las batallas para dañar a tus enemigos en menos tiempo y sin gastar MP.

B. Magia blanca

Esta opción sólo aparecerá en el menú **cuando consigas la Vestisfera Maga Blanca** al realizar la primera misión en Besaid (Capítulo 1). **Las magias crecerán** según los personajes vayan aprendiendo las habilidades durante los combates (siempre y cuando utilicen esta Vestisfera).

Cuando consigas esta Vestisfera y completes todas las habilidades, aparecerán en esta opción del menú, de modo que podrás usarla sin gastar objetos, fuera del campo de batalla. Una vez termines un combate, te encuentres lejos de una Esfera del Viajero y tengas al equipo malherido, utiliza este comando en el menú para curar a todos, aunque consumirás puntos mágicos.

La magia Blanca que puedes utilizar para curar al equipo, y el consumo de puntos mágicos correspondiente, es la siguiente:


Podrás utilizar la magia blanca en el menú...

Cura	4 PM
Cura +	10 PM
Cura ++	20 PM
Esna	10 PM
Lázaro	18 PM
Lázaro +	60 PM
Supercura	99 PM


... y cuando lo necesites durante el combate.

Después de elegir el comando Magia Blanca en el menú, escoge a una de las tres chicas para utilizar su magia. **Elige a la que más evolucionada tenga la Vestisfera**, para que de este modo aparezcan disponibles la mayoría de las magias blancas.

C. Configuración del equipo



Puedes cambiar la Vestisfera que esté utilizando en ese momento el personaje desde el menú. No hace falta cambiar toda la Losa.



También podrás añadir los accesorios que necesites, teniendo en cuenta la Losa seleccionada y el otro accesorio incorporado.



Teniendo en cuenta el equipo seleccionado, actuarás de un modo u otro en los combates o dispondrás de nuevos comandos.

Si hay algo que tienes que saber es cómo **configurar tu equipo a la hora de los combates**. Selecciona esta opción en el menú y después el personaje que quieras poner a punto; si te fijas, aparecerán en la **parte izquierda de la pantalla** las opciones que tienes para cambiar. Lo primero de lo que podrás disponer será de las **Losas de Atuendos**; gracias a ellas podrás equipar las Vestisferas para utilizarlas, tal y como las configures, en los combates. **Elige la que mejor se acople al personaje** para disponer de las cualidades de esa Losa a lo largo de una batalla.

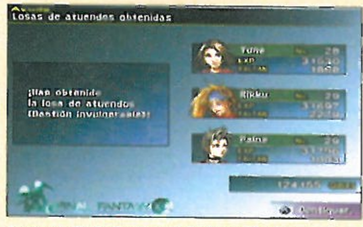
La segunda opción de la que podrás disponer son las Vestisferas. Sólo podrás elegir las que previamente has colocado en la Losa de Atuendos. Nos explicamos, **hay un total de 14 Vestisferas,** pero sólo puedes colocar un número determinado en una Losa.

Lo más normal es que el número de Vestisferas que puedas colocar en una Losa varíe **entre 5 y 6**. No es fácil disponer de todas las Vestisferas en una misma Losa; por eso **es muy importante saber cómo colocar las Vestisferas en una Losa** y sobre todo procurar que no lleven dos la misma Losa con las mismas Vestisferas... ¡sobre todo a partir del capítulo 3!

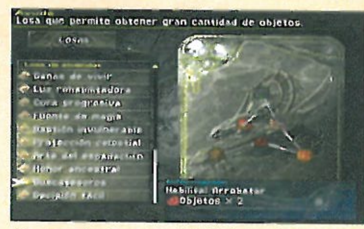
Lo tercero que tendrás que equipar son los Accesorios; estos objetos te permitirán tener algunas defensas en los combates o incrementar de algún modo los parámetros de los personajes. Es aconsejable que cambies los accesorios según la zona en la que te encuentres o según el jefe al que te vayas a enfrentar. Por ejemplo, si te diriges al Monte Gagazet, lo encontrarás todo nevado. En este caso ¿cuál serán los accesorios apropiados para este lugar?... ¡Premio! Todos aquellos que protejan contra el Estado Hielo o lo habiliten: por ejemplo Anillo del Hielo, Halo del Hielo. O si te enfrentas contra un enemigo muy poderoso que realiza ataques físicos muy potentes, quizá sería mejor colocar el accesorio Aro de Mitrilo, que aumente la Vitalidad en un 60%, y un Cinto de fuerza que aumenta la fuerza y la defensa física.

Hay múltiples combinaciones entre estas tres opciones que tendrás que realizar para hacer de nuestras chicas las más fuertes.

D. Las Losas de Atuendos



La mayoría de las Losas de Atuendos las recibirás al completar con éxito alguna misión.



Gracias a las Losas podrás disfrutar de habilidades nuevas en los combates.



Para ver las Losas de Atuendos que tienes en tu poder sólo accede a la opción "Losas" del menú.



Algunos comandos no los habilitarán las Losas de Atuendos, sino las Vestisferas, recuérdalo.

Son los objetos que te permitirán **cambiar de atuendo en el campo de batalla**. Hay un total de **60 Losas**, y cada una de ellas tiene adjudicados comandos especiales o habilidades extra que automáticamente adquirará quien la lleve equipada. Estos comandos aparecen en la esquina inferior derecha de la pantalla al elegir la Losa de Atuendos y **se reflejan en esferas llamadas "Nodos"**.

Si encontramos una Losa con tres huecos para Vestisferas, es probable que en cada vértice que une estos huecos encontremos tres Nodos. Cada uno de ellos posee una habilidad. Por ejemplo, otorga 5 puntos más de fuerza, 5 puntos más de defensa y habilita el comando Atacar. El comando Atacar aparecerá siempre que lleves esa Losa equipada, pero sólo obtendrás los puntos extra si cambias de Vestisfera durante el combate y, al hacerlo, pasas sobre ese Nodo. **A simple vista parece complicado**, pero una vez que te pongas manos a la obra no te resultará nada difícil de comprender.

Una vez hayas elegido una Losa de Atuendos que vaya bien con el personaje, tendrás que elegir las Vestisferas que quieres colocar en ella. Recuerda que **el personaje en el combate sólo podrá usar las Vestisferas que hayas colocado previamente en la Losa de Atuendos** correspondiente. Lo más sencillo es adjudicar Losas de Atuendos con Vestisferas distintas a cada protagonista. Sólo así tendrás la certeza de disponer de todas las vestimentas y sus correspondientes habilidades durante los combates.

Ahora, **ten en cuenta las habilidades que te proporciona La losa de Atuendos** que tienes equipada y ten la precaución de **no repetir esas mismas habilidades o protecciones equipando los accesorios.** Es decir. Si la Losa de atuendos te da la posibilidad de que la magia Hielo no te produzca daño, no equipes también un accesorio que te proteja de la magia hielo. Puedes estar, por ejemplo, cubierto contra ataques Piro y Hielo a la vez teniendo una Losa y un Accesorio para cada cosa. »

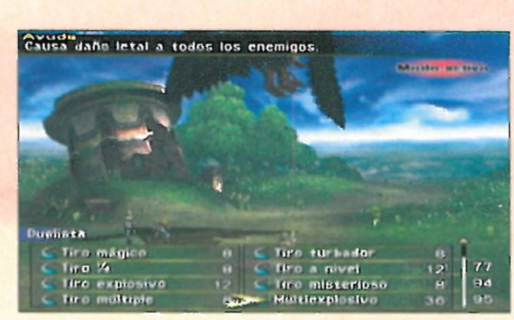
E. Las habilidades



Podrás seleccionar en cualquier momento la siguiente habilidad que quieres que aprenda el personaje que tiene esa Vestisfera.



La habilidades se aprenden en el orden que elijas y a medida que nuestras amigas pelean con los distintos monstruos de Spira.



Cuando hayas aprendido una habilidad podrás utilizarla, con la ayuda de los puntos mágicos, al pelear contra tus enemigos.

Gracias a las habilidades de las Vestisferas, podremos **disfrutar de ciertas técnicas en el campo de batalla.** Tendremos que aprenderlo todo, desde una Magia Cura hasta un hechizo Electro o un ataque que te permita robar al mismo tiempo. Estas habilidades se aprenden accediendo a este comando en el menú principal.

Primero **elige "Habilidades" y después selecciona el personaje** al que quieres investigar. Observa el lado izquierda de la pantalla. Verás que **aparece una lista** con todos los Atuendos que hayas conseguido y, al lado, un porcentaje. Éste indica la cantidad proporcional de habilidades que has conseguido con respecto al Atuendo en cuestión. Una vez consigas el **100 % de un Atuendo,** aparecerá una corona que indicará que ya lo has aprendido todo. **Procura no aprender el 100% de todos los atuendos con los tres personajes,** sino que dediques un tiempo especial para cada una. Por ejemplo: mientras Yuna se especializa en ser Maga Blanca, haz que Paine sea la mejor guerrera y Riku la mejor ladrona. Sólo así conseguirás llevar paralelamente la aventura con el aprendizaje de habilidades.

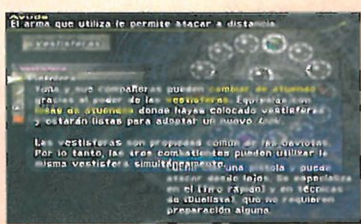
El objetivo principal es ser un experto en todas las Vestisferas, da igual con qué personaje la escojas. Hombre, no está de más, si quieres y tienes tiempo aprender todas las habilidades con los tres personajes.

Otra cosa a tener en cuenta es que **al principio no aparecerán en el menú todas las habilidades,** sólo algunas. Las demás irán apareciendo según aprendas las del menú.

A continuación **expondremos en unas tablas todas las Vestisferas** que hay disponibles en el juego, las habilidades que se pueden obtener con ellas, los puntos de Habilidad que hacen falta para conseguirlos y las funciones que tienen cada una de ellas.

F. Las Vestisferas

Podrás cambiar de Vestisfera en cualquier momento siempre y cuando la lleves equipada en la Losa de Atuendos del personaje. Cada una tiene **funciones distintas** en función del oficio que represente. Así, una maga blanca no puede realizar hechizos de una maga negra y viceversa.



Para utilizar la Vestisfera tiene que estar...

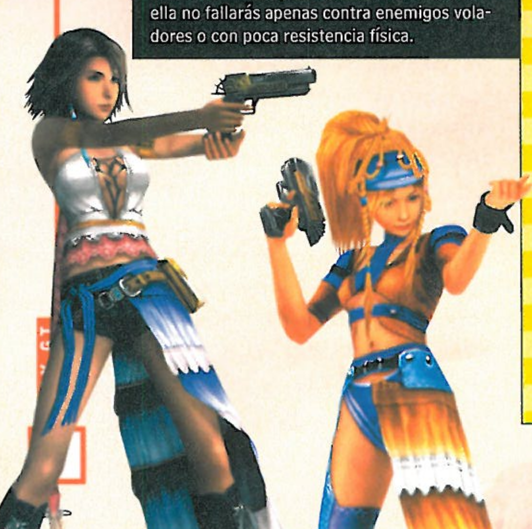


... colocada en la Losa de Atuendos del personaje.



Cada Vestisfera posee habilidades distintas.

La Vestisfera de Pistolera es la que viene por defecto con Yuna y se caracteriza porque con ella no fallarás apenas contra enemigos voladores o con poca resistencia física.



➔PISTOLERA

Habilidad	Habilidad previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Daño físico
Tiro Rápido	—	—	Daño físico
Tiro Poderoso	—	20	Daño físico
Tiro Penetrante	Tiro Poderoso	30	Atraviesa defensas
Tiro Mágico	—	30	Daño mágico
Tiro Turbador	Tiro Mágico	30	Reduce PM de enemigos
Tiro _	Tiro Turbador	40	Reduce _ vitalidad enemigo
Tiro a Nivel	Tiro Turbador	40	Daño según nivel
Tiro Explosivo	—	60	Daño físico
Tiro Misterioso	Tiro Poderoso	60	Daño físico
Tiro Múltiple	Tiro Explosivo	80	Daño físico a los enemigos
Multiexplosivo	Tiro Múltiple	120	Daño letal a los enemigos
Defensa Ceguera	—	30	Protege contra Ceguera
Defensa Sueño	Defensa Ceguera	30	Protege del Sueño
Tiro Rápido II	—	80	Prolonga tiempo de Tiro Rápido
Tiro Rápido III	Tiro Rápido II	(150)	Prolonga tiempo de Tiro Rápido II

→LADRONA

Habilidad	Habilidad previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Daño físico
Robar	—	—	Quita un objeto al contrincante (si tiene)
Robar Guiles	—	30	Quita dinero a un oponente
Robar Tiempo	—	100	Inflige el efecto Paro al enemigo
Robar VIT	Robar Guiles	60	Resta vitalidad al rival y la suma al contador propio
Robar PM	Robar VIT	60	Como el anterior, pero con Puntos Mágicos
Robar sin falta	Robar PM	120	Siempre roba algo, salvo si el enemigo no tiene nada
Robar bien	Robar sin falta	140	Roba un objeto raro al enemigo (si tiene, claro)
Robar Cordura	Robar VIT	160	Causa el efecto Locura al oponente
Robar Ganas	Robar Cordura	160	El contrincante se retira de la lucha (no ganas nada)
Pirarse	—	10	El equipo completo se retira del combate (sin ganar nada)
Caza objetos	—	60	Aumenta las probabilidades de que ganemos objetos al concluir el combate
Iniciativa	—	40	Ganamos con este personaje el primer turno del combate
Primer Ataque	—	60	Aumenta aún más la posibilidad de que tengamos la iniciativa
Defensa Freno	—	20	Protege contra el efecto Freno
Defensa Paro	Defensa Freno	40	Protege contra el efecto Paro



La Vestisfera de Ladrona viene por defecto con el personaje de Rikku; se caracteriza porque habilita comandos para robar objetos raros a los enemigos o guiles a la vez que quita vida.

La Vestisfera de Guerrera viene por defecto con Paine y permite realizar ataques que rompan las defensas de nuestros enemigos o incluso realice ataques mágicos y físicos a la vez.



→GUERRERA

Habilidad	Habilidad previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Daño físico
Guardia	—	20	Previene daño físico
Sable Ardiente	—	20	Daño físico + Fuego
Sable Gélido	—	20	Daño físico + Hielo
Hoja Eléctrica	—	20	Daño físico + Electro
Hoja Líquida	—	20	Daño físico + Aqua
Sable Pesado	Las cuatro anteriores	60	Daño físico + Gravedad
Excalibur	Sable pesado	120	Daño físico + Sacro
Rompebrazo	—	30	Reduce Fuerza
Rompecoraza	—	30	Reduce Defensa
Rompemagia	—	30	Reduce Poder Mágico
Rompespíritu	Rompemagia	30	Reduce Defensa Mágica
Demorador	Rompebrazo	100	Daño físico + Freno
Demorador +	Demorador	120	Daño físico + Freno
Acometida	Guardia	100	
Coraza en apuros	Guardia		Protege con Vit. baja

→ESTRELLA POP

Habilidad	Habilidad previa	PH	Causa
Baile Nocturno	—	—	Causa el efecto Ceguera a todos los enemigos mientras dura el baile
Baile Mudo	—	20	Inflige el efecto Mudez a todos los enemigos mientras dura el baile
Baile Mágico	Conseguir el Objeto especial Danzas Mágicas Volumen I	20	Ninguno de los ataques aliados consume PM mientras dura el baile
Baile Seguro	Conseguir el Objeto especial Danzas Mágicas Volumen II	20	El equipo está protegido de los ataques mágicos mientras dura el baile
Baile Aburrido	—	80	Efecto Sueño a todos los enemigos mientras dura el baile
Baile Festivo	Baile Aburrido	80	Se duplica la VIT máxima de los aliados mientras dura el baile, y restaura una cuarta parte de la misma
Baile Lento	—	60	Efecto Freno a todos los enemigos mientras dura el baile
Baile Quieto	Baile Lento	120	Estado Paro a todos los enemigos mientras dura el baile
Baile Movido	Baile Lento	120	Efecto Prisa en todos los aliados mientras dura el baile
Baile Final	Baile Festivo	160	Los ataques de los aliados se convierten en golpes letales mientras dura el baile
Canción del Aliento	—	10	Aumenta la Fuerza de los aliados mientras dura el baile
Himno Defensivo	Canción del Aliento	10	Aumenta la Defensa de los aliados mientras dura el baile
Melodía Oculta	—	10	Aumenta el Poder Mágico de los aliados mientras dura el baile
Copla Antimagos	Melodía Oculta	10	Aumenta la Defensa Mágica de los aliados mientras dura el baile
Canto Certero	—	10	Aumenta la Puntería del grupo mientras dura el baile
Son de Torero	Canto Certero	10	Aumenta la Evasión de los aliados mientras dura el baile

No podrás aprender todas las habilidades de esta vestisfera al principio del juego. Tendrás que esperar a conseguir los dos Volúmenes de Danzas Mágicas en el Capítulo 5.



Con la Vestisfera Maga Blanca podrás recuperar a todo el equipo constantemente con el comando Rezar sin gastar PM; además, puedes utilizar las habilidades fuera del combate.

→MAGA BLANCA

Habilidad	Habilidad previa	PH	Causa
Rezar	—	—	Devuelve vitalidad al equipo
Entereza	—	20	Devuelve vitalidad al personaje
Cura	—	—	Devuelve poca vitalidad a uno del equipo
Cura +	—	40	Devuelve vitalidad al grupo
Cura ++	Cura +	80	Devuelve mucha vitalidad al equipo
Revitalia	Cura +	80	Devuelve vitalidad poco a poco
Esna	—	20	Cura Estados Alterados
Antimagia	Esna	30	Cura Estados Anómalos mágicos
Lázaro	— 30		Resucita a alguien del equipo
Lázaro +	Lázaro	160	Resucita y da vitalidad a alguien del equipo
Escudo		—	30 reduce daño mágico
Coraza	Escudo	30	Reduce daño físico
Espejo	Coraza	30	Refleja magias contra enemigo
Supercura	Revitalia	80	Recupera vitalidad y estados alterados
Magia Blanca II	Entereza	40	Reduce tiempo de preparación
Magia Blanca III	Magia Blanca II	60	Reduce tiempo de preparación

→MAGA NEGRA

Habilidad	Habilidad previa	PH	Causa
Piro	—	—	Inflige daño Piro (Fuego) a uno o varios contricantes
Hielo	—	—	Inflige daño Hielo a uno o varios contricantes
Electro	—	—	Inflige daño Electro (Electricidad) a uno o varios contricantes
Aqua	—	—	Inflige daño Aqua (Agua) a uno o varios contricantes
Piro+	—	40	Inflige daño Piro de 2º nivel a uno o más contricantes
Hielo+	—	40	Inflige daño Hielo de 2º nivel a uno o más contricantes
Electro+	—	40	Inflige daño Electro de 2º nivel a uno o más contricantes
Aqua+	—	40	Inflige daño Aqua de 2º nivel a uno o más contricantes
Piro++	Piro+	100	Inflige daño Piro de 3er nivel a uno o más contricantes
Hielo++	Hielo+	100	Inflige daño Hielo de 3er nivel a uno o más contricantes
Electro++	Electro+	100	Inflige daño Electro de 3er nivel a uno o más contricantes
Aqua++	Aqua+	100	Inflige daño Aqua de 3er nivel a uno o más contricantes
Concentración	—	10	Aumenta el poder mágico
Absorción PM	Concentración	10	Roba PM del rival y suma la cantidad a los propios
Magia Negra Nivel 2	Absorción PM	40	La ejecución de los hechizos requiere un 30% menos de tiempo
Magia Negra Nivel 3	Magia Negra Nivel 2	60	La ejecución de los hechizos requiere un 60% menos de tiempo

Con la Vestisfera de Maga Negra podrás realizar hechizos basados en los cuatro elementos: Aqua, Electro, Hielo y Piro. Además, podrás evolucionarlos para que hagan más daño.



Esta Vestisfera podrás combinar distintos objetos para atacar, pero lo más importante es que te permitirá utilizar objetos sin que baje el número de los que tienes en el menú.



→ALQUIMISTA

Habilidad	Habilidad previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Realiza daño físico a un enemigo
Síntesis	—	—	Permite combinar dos objetos para obtener efectos nuevos
Poción	—	10	Utiliza una poción para recuperar 200 puntos de VIT a un aliado
Ultrapoción	Poción	40	Igual que el anterior, pero restaurando 1.000 puntos de VIT
Megapoción	Ultrapoción	120	Restaura 2.000 puntos de VIT a todo el grupo
Poción X	Megapoción	160	Recupera toda la VIT de un aliado
Panacea	—	20	Cura todos los estados alterados
Sal Antimagia	Panacea	20	Anula los efectos de escudo, Prisa, Autolázaro, PM=0 y otros efectos mágicos
Cola de Fénix	—	30	Recupera a un aliado caido con una Cola de Fenix
Omnifénix	Cola de Fénix	200	Revive a todos los aliados caidos y recupera una cuarta parte de la vitalidad
Éter	—	400	Utiliza un éter para recuperar 100 PM
Elixir	Éter	999	Recupera la VIT y los puntos de magia (PM) de un aliado
Items Nv. 2	—	30	La preparación de objetos se reduce una quinta parte, aunque esto no es aplicable al comando Bolsillo Oculto
Saber Médico	—	40	Multiplica por dos el efecto de los objetos curativos, pero no es aplicable al comando Bolsillo Oculto
6 Elementos x2	—	80	Duplica el efecto de los objetos afines a los seis elementos, como Piedra Rayo
No Elemental x2		100	Duplica el efecto de los objetos no afines a ningún elemento, como por ejemplo, las Granadas

Uno de los comandos de esta Vestisfera es Sacrificio, con el que podrás hacer que el personaje inflinja mucho daño al rival pero a costa de su propia vida... ¡tú decides si merece la pena!



→LORD OSCURO

Habilidad	Habilidad previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Daño físico
Oscuridad	—	—	Daño físico y pérdida de VIT
Drenaje	—	20	Absorbe VIT al enemigo
Gravedad	—	20	Daña físicamente a los enemigos
Confu	Gravedad	30	Deja en estado Confu a un enemigo
Petra	Confu	40	Deja en estado Petra a un enemigo
Bio	—	30	Deja en estado Veneno a un enemigo
Condena	Bio	20	Condena a Muerte a un enemigo
Muerte	Condena	50	Provoca Muerte a un enemigo
Cielo negro	Condena	50	Daño magia oscura
Sacrificio	—	20	Sacrifica su vida para dañar a un enemigo
Defensa Veneno	—	30	Protege contra Bio
Defensa Piedra	defensa Veneno	30	Protege contra petra
Defensa Confu	defensa Piedra	30	Protege contra Petra
Defensa Maldición	—	30	Protege contra Condena
Defensa Muerte	defensa Maldición	40	Protege contra Muerte

→BERSERKER

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Daño físico a un enemigo
Locura			Aumenta la fuerza y el personaje entra en estado Locura (ataca sin control)
Aporrear	—	20	La VIT del contrincante se reduce a la mitad
Embestir	Aporrear	30	Los golpes letales causan aún más daño
Suprimir	—	30	Ataque físico que anula Espejo, Coraza y Escudo
Aventar	Embestir	40	Espanta a un enemigo del combate
Asustar	Suprimir	40	Ataque físico que además causa al enemigo una disminución de su puntería y capacidad de Evasión
Intimidar	Asustar	50	Ataque físico que además causa freno a un rival
Muerte Lenta	—	30	Daño físico que al mismo tiempo causa el efecto Bio
Zurrar	Muerte Lenta	60	Daño físico equivalente a casi la mitad de VIT del personaje que realiza el ataque
Aullido	Embestir	80	Multiplica por 2 la VIT máxima de un aliado
Defensa Cámbiate	Aporrear	20	Evita el efecto Cámbiate (cambio de ropa no deseado)
Contraataque	—	180	Cuando es atacado, el personaje devuelve el golpe de forma automática
Contramagia	Contraatque	300	Cuando es atacado con un hechizo, el personaje lo devuelve de forma automática
Evade y Ataca	Contramagia	400	Evita los ataques físicos y contraataca
AutoRevitalia	Zurrar	80	Otorga la habilidad Revitalia de forma permanente

Los ataques físicos que realizará el equipo con esta Vestisfera son devastadores, siempre y cuando los utilices contra enemigos no voladores y débiles a ataques físicos.



Esta Vestisfera será una de las más potentes si consigues aprender todas las habilidades. El ataque Kiai o Kiai Total serán los que más daño causen al enemigo en los últimos combates.



→SAMURAI

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Inflige daño físico a un rival
Solvencia	—	20	Lanza guiles como arma arrojadiza
Orgullo	—	—	Causa daño a un enemigo equivalente a la mitad de la cantidad que marca la diferencia entre la VIT actual y la máxima
Prevención	—	30	Reduce los PM de un enemigo
Oportunidad	Prevención	30	Ataque físico que además hace que el turno del enemigo vuelva a empezar de cero
Agudeza	Oportunidad	40	Elimina los cambios en los atributos del enemigo, como por ejemplo, aumentos de fuerza y defensa
Kiai	Agudeza	40	Daño al contrincante, independientemente de sus defensas
Kiai Total	Kiai	60	Igual que el anterior, pero para todos los enemigos
Práctica	Kiai	60	Daño físico que depende del número de enemigos que haya derrotado el personaje a lo largo del juego (cada enemigo derrotado suma un punto de daño)
Justicia Total	Práctico	100	Causa el efecto Muerte a todos los oponentes
Efectividad	—	20	Aumenta la puntería y la fuerza
Impavidez	Efectividad	30	Provoca Escudo y Coraza en el personaje
Salud	Impavidez	40	Restaura una cuarta parte de la VIT del personaje y cura algunos estados alterados (EXP=0, Maldición o Veneno, entre otros)
Celeridad	Salud	60	Aumenta la prisa y la capacidad de evasión del personaje
Justicia	Justicia Total	140	Si gana la justicia, el oponente será derrotado de forma inmediata
Letal en Apuros	Kiai Total	60	Con la VIT en apuros, todos los golpes son letales

→TAHUR

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Inflige daño físico a un enemigo
Soborno	—	40	Entregas Guiles a los enemigos para que abandonen el combate y dejen objetos
Dos Dados	—	20	Causa daño a un oponente, en función del nivel del Tahur, y del resultado de los 2 dados*
Cuatro Dados	Dos Dados	100	Como el anterior, pero el resultado depende ahora del nivel del Tahur y del resultado de 4 dados, en lugar de 2*
Tragaperras F	—	—	Tres ruletas giratorias con distintos símbolos. Dependiendo de los que saques obtendrás un efecto u otro*
Tragaperras M	—	70	Tres ruletas giratorias con distintos símbolos. Dependiendo de los que saques obtendrás un efecto u otro*
Tragaperras O	Tragaperras M	80	Tres ruletas giratorias con distintos símbolos. Dependiendo de los que saques obtendrás un efecto u otro*
Tragaperras ?	Tragaperras O	120	Tres ruletas giratorias con distintos símbolos. Dependiendo de los que saques obtendrás un efecto u otro*
Suerte	—	30	Aumenta la suerte de un compañero de equipo
Un Destino	Suerte		Aumenta la suerte de todo el equipo
Seducción	—	60	Causa el efecto Confusión en todos los enemigos
100% Letal	—	160	Los ataques siempre son Letales (derrotas a los enemigos de un solo golpe)
EXP x2	—	80	Duplica los puntos AP ganados tras la batalla
PM=0 En Apuros	—	30	Con el indicador de VIT en amarillo no se consumen PM
Guiles x2	EXP x2	100	Multiplica por dos los guiles ganados en el combate
Objetos x2	Guiles x2	100	Duplica los objetos conseguidos en el combate

Esta Vestisfera, como su nombre indica, basa casi todos los ataques en la suerte. Si prefieres no arriesgar, utiliza los ataques Dos Dados y Cuatro Dados para realizar combos que quitan más puntos de vitalidad. Pero te recomendamos que utilices también las tragaperras.

***Nota: Los ataques con los dados y las tragaperras funcionan de la siguiente manera:**

→Dos y Cuatro Dados

El número de ataques lo marcan la suma de los dados tirados. Así, si lanzamos los dos o cuatro dados y la suma es 12, nuestro personaje realizará un combo de 12 ataques. **El daño de cada uno de estos ataques será fijado por nuestro nivel**, exactamente el doble de nuestro nivel. Así, si tenemos un nivel 30, el primer ataque hará un daño de 60 puntos, aunque en los ataques posteriores esta cifra puede aumentar. En cualquier caso, el daño mínimo que causaremos, siguiendo el ejemplo, será 60x12.

Esta es la regla general, pero **existen dos excepciones**. En el caso de **Dos Dados**, a si los dos tienen el mismo número, el daño se verá multiplicado por 4... pero si ese número es 1 en los dos dados, el daño se verá multiplicado por 20. En el caso de **Cuatro Dados**, si los cuatro dados tienen el mismo número el daño se duplicará, pero si salen cuatro unos, el daño se multiplicará por 100.

→Tragaperras

Cuando selecciones un ataque Tragaperras, aparecerán en pantalla **3 ruedas giratorias** con distintos símbolos. Cada vez que pulses ✖ se parará una de las ruedas, empezando por la izquierda y acabando por la derecha. Dependiendo de la combinación obtenida, el resultado será uno u otro. Estas son las combinaciones posibles en cada una de las Tragaperras:

→TRAGAPERRAS F (De daño físico)

Combinación de símbolos	Nombre	Efecto
Siete – Siete – Siete	Justicia Total	Muerte Instantánea para todos los enemigos
Cereza – Cereza –Cereza	Aporrear	Reduce la VIT de un enemigo a la mitad
Bar – Bar – Bar	Excalibur	Causa daño Sanctus a un enemigo
Casco – Casco – Casco	Kiai Total	Causa daño a todos los enemigos, aunque se defiendan
Espada – Espada – Espada	Demorador+	Daño físico con efecto Demora incorporado
Garra – Garra – Garra	Intimidar	Daño físico con efecto Freno incorporado
Cereza – Cereza – X	Salud	Restaura una cuarta parte de la vida de un aliado y cura casi todos los estados alterados más frecuentes (Mudez, Ceguera...)
Casco – Casco – X	Prevención	Disminuye los PM de un enemigo
Espada – Espada – X	Rompebrazo	Ataque físico que también reduce la fuerza del rival
Garra – Garra – X	Aventar	Espanta a un enemigo del combate
Cereza – X – X	Rompecoraza	Ataque físico que al mismo tiempo disminuye la defensa
X – X – X	Birria	La vitalidad de todo el equipo se reduce un 75%

→TRAGAPERRAS O (De objetos)

Combinación de símbolos	Nombre	Efecto
Siete – Siete – Siete	Megaelixir +	Resucita a un miembro y recupera toda la VIT y todos los PM del grupo
Cereza – Cereza –Cereza	Piedra Suprema	Causa entre 2.350 y 2.650 puntos de daño a todos los enemigos
Bar – Bar – Bar	Barrera Total+	Aumenta la defensa mágica y física, y provoca Escudo, Coraza y Revitalia en todo el equipo
Coción – Poción – Poción	Megaelixir	Recupera toda la VIT y los PM de todo el equipo
Piedra Fuego – Piedra Fuego – Piedra Fuego	Piedra Sanctus	Ataca con el efecto Sanctus a todos los contrincantes
Tres Bolas – Tres Bolas – Tres Bolas	Barrera Total	Escudo y Coraza en todo el equipo
Cereza – Cereza – X	Megaéter	Recupera la mitad de los PM máximos del grupo
Poción – Poción – X	Éter	Recupera 100 PM de un aliado
Piedra Fuego – Piedra Fuego – X	Bomba Grande	Causa daño físico a todos los enemigos
Tres Bolas – Tres Bolas – X	Manto de Luna +	Escudo en todos los aliados
Cereza – X – X	Manto de Luz+	Coraza en todos el grupo
X – X – X	Birria	La vitalidad de todo el equipo se reduce un 75%

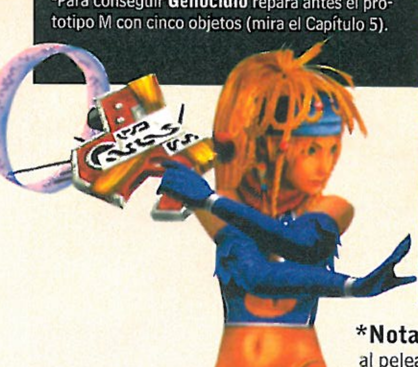
→TRAGAPERRAS M (De magia)

Combinación de símbolos	Nombre	Efecto
Siete – Siete – Siete	Ultima	Causa daño mágico no elemental a todos los enemigos
Cereza – Cereza –Cereza	Artema	Inflige daño mágico no elemental a un enemigo
Bar – Bar – Bar	Cielo Negro	Causa daño físico x10 a un enemigo escogido al azar
Calavera – Calavera – Calavera	Gravedad	El efecto Gravedad reduce la vitalidad de los enemigos una cuarta parte
Sombrero – Sombrero – Sombrero	Piro++	Hechizo Piro++ contra todos los enemigos
Bastón – Bastón – Bastón	Autolázaro	Un aliado se beneficia del hechizo Autolázaro
Cereza – Cereza – X	Bio	Todos los enemigos padecen el estado alterado Bio
Calavera – Calavera – X	Romper	Causa el Estado Alterado Petrificación en un enemigo
Sombrero – Sombrero – X	Electro +	Todos los enemigos son atacados con el hechizo Electro +
Bastón – Bastón – X	Esna	Cura los Estados Alterados de un aliado
Cereza – X – X	Cura	Restaura la VIT de todo el grupo
X – X – X	Birria	La vitalidad de todo el equipo se reduce un 75%

→TRAGAPERRAS ? (Premio aleatorio)

Combinación de símbolos	Nombre	Efecto
Siete – Siete – Siete	¡Enhorabuena!	Los contrincantes son derrotados, y dejan muchos guiles (dependiendo del nivel del enemigo)
Cereza – Cereza –Cereza	Hielo++	Todos los enemigos son atacados con el hechizo Hielo++
Bar – Bar – Bar	Megapoción	Recupera 2000 puntos de VIT de todo el grupo
Bola – Bola – Bola	Materia Oscura	Inflige más de 9000 puntos de daño a todos los enemigos
Flor – Flor – Flor	Grito Nocturno	Gran daño mágico a todos los enemigos
Puñal – Puñal – Puñal	Cuatromberi	Daño físico que disminuye la fuerza, el poder mágico y las defensas mágica y física
Cereza – Cereza – X	Cura	Restaura parte de la VIT de un aliado
Bola – Bola – X	Granada Especial	Poco daño físico a todos los enemigos
Flor – Flor – X	Rompeespíritu	Daño físico que también disminuye la defensa física
Puñal – Puñal – X	Ultrapoción	Restaura 1.000 puntos de VIT a un aliado
Cereza – X – X	Poción	Un aliado recupera 200 puntos de VIT
X – X – X	Birria	La vitalidad de todo el equipo se reduce un 75%

Para conseguir técnicas como **Aliento Blanco** o **Barrera Total**, usa **Confu** y espera a que el enemigo las realice (debe haber una Cazadora en el equipo como mínimo).
-Para la técnica **Bala Explosiva**, ataca diez veces seguidas a Baralai o no realizará esta técnica y, por lo tanto, no podrás aprenderla.
-Para conseguir **Genocidio** repara antes el prototipo M con cinco objetos (mira el Capítulo 5).



→CAZADORA

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Daño físico
Bala azul	—	—	Técnicas aprendidas del enemigo*
Ojo agudo	—	20	Investiga parámetros del enemigo
Rajacascos	—	20	Daño x4 a enemigos casco
Cazalobos	—	20	Daño x4 a los lobos
Antiaérea	—	20	Daño x4 a las aves
Aplastaflanes	—	20	Daño x4 a los flanes
Borraentes	Aplastaflanes	20	Daño x4 a entes
Lagarticida	—	20	Daño x4 a los reptiles
Matadracos	Lagarticida		Daño x4 a dragones
Destornilladora	—	20	Daño x4 a máquinas
Rompegolems	Destornilladora		Daño x4 a Golem
Exorcista	Antiaérea		Daño x4 a ojos y demonios
Bala de plata II	—	30	Menos preparación para Bala de plata
Ojo agudo II	—	20	Estudia al enemigo
Ojo agudo III	Ojo Agudo II	100	Estudia a tu equipo

***Nota: Bala Azul viene a ser el sustituto de la magia azul aparecida en otros *FF*.** Gracias a ella, al pelear con ciertos enemigos podremos aprender sus técnicas. Os mostramos todas las técnicas disponibles en Bala Azul, así como la localización de los enemigos y el capítulo donde aprenderlas.

→BALA AZUL

Habilidad	Efecto	Enemigos (Localizacion / Capítulo)
Hálito Pírico	Causa daño afín al elemento Piro a todos los contrincantes	Balivarha (Río de la Luna / 3-4-5)
Cañón Vegetal	Inflige un daño similar a un poco menos de la mitad de su VIT	Leucophylla (Llanura de la Calma / 3-5), Cephalotus (Isla Besaid / 3-4)
Soplo Pétreo	Causa Petrificación a todos los enemigos	Lapidus (Templo de Djose / 3-5), Lithus (Camino al Etéreo / 5), Dolmen (Isla Besaid / 5) Epitafio (Caverna Misteriosa / 5)
Absorción	"Chupa" puntos de VIT y PM del enemigo, y los suma a los propios	Protoquimera (Bosque de Kilika / 1-2-3-5), Haizhe (Bosque de Macalania / 1-2-5), Baralai (Bevelle, Gruta de la Pena / 2-5) Flan Azabache (Laberinto Oculto / 5), Jahi, Sindy y las extremidades de Vegnagun (Camino del Etéreo / 5)
Viento Blanco	Restaura casi la mitad de VIT del equipo. Cura algún Estado Alterado	Seta Cruel (Senda de las Rocas Hongo / 1-2-5), Bengal (Isla Besaid / 1-2-5) Esbirra (Recinto de Yevon en Zanarkand / 1) Seta Mórbida (Camino de Mihen / 3-5), Reina Bengal (Isla Besaid / 2-3-5)
Aliento Fétido	Provoca muchos estados alterados como Sueño, Confusión, Freno...	Malboro (Isla de Besaid, Caps 2, 4 y 5), Gran Molbol (Núcleo del Etéreo / 5)
Barrera Total	Escudo y Coraza en todo el grupo	Haizhe (Bosque de Macalania / 1-2-5) y Garik Ronso (Monte Gagazet / 3)
Supernova	Gran daño a todos los oponentes	Arma Artema (Ruinas subterráneas de la Llanura de la Calma / 5), Paragon (Laberinto Oculto / 5)
Grito Nocturno	Daño físico a todos los oponentes	Gran Tomberi en Ultraesencia (Laberinto Oculto / 5)
Bala Explosiva	Poco daño físico a todos los oponentes	Baralai (Gruta de la pena en Bevelle / 2-5)
Mortero	Causa daño independientemente de las defensas del enemigo	Gippal (Gruta de la pena en Bevelle / 5)
Genocidio	Asesta daño a todos los oponentes, independientemente de la defensa mágica que tengan	Prototipo M (Templo de Djose / 5)
Ultravibración	Ataque físico que disminuye las defensas mágica y física de todos los oponentes	Gucumatz (Llanura de los Rayos / 3-5), Kukulcan (Bevelle / 2-5), Chac (Laberinto Oculto / 5)
Mil Espinas	Causa 1.000 puntos de daño a un enemigo	Cactilio (Gruta de los Cactilios / 5)
Sturmkanone	Asesta daño equivalente a multiplicar por 30 el nivel del personaje que realiza el ataque, aunque como contrapartida quitará cerca de 1.200 puntos de VIT a todo el grupo	Ferrarius (Bosque de Kilika / 3-4-5)
Electroplasma	Causa daño físico que deja al enemigo con su VIT en apuros	Bengal (Isla Besaid / 1-2-5) y Reina Bengal (Isla Besaid / 2-3-5)

DOMADORA

YUNA y su mascota el perro Kogoro

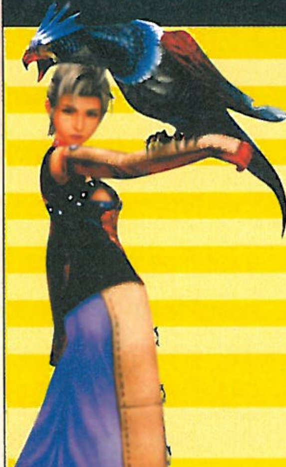
Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Causa daño físico a un enemigo
Kogoro Beato	—	—	Provoca Ceguera y daño elemental Sanctus a un enemigo
Kogoro Pírico	—	—	Provoca Ceguera y daño elemental Piro a un enemigo
Kogoro Gélido	—	40	Provoca Paro y daño elemental Hielo a un enemigo
Kogoro Eléctrico	—	40	Provoca Locura y daño elemental Electro a un enemigo
Kogoro Húmedo	—	40	Provoca Sueño y daño elemental Aqua a un enemigo
Cañón Kogoro	—	80	Aventa a un enemigo del combate
Kogoro Juez	Cañón Kogoro	80	Provoca Condena y daño físico a un enemigo
Botica Kogoro	—	30	Recupera parte de la VIT de un aliado
Dr. Kogoro	Botica Kogoro	40	Cura los estados alterados de un aliado
¡Guau, Guau!	Kogoro Juez	100	Gran daño físico a un solo enemigo
Consumo PM	PM al Andar	200	Reduce a la mitad los PM que requieren las habilidades
VIT al andar	—	20	La VIT se recupera por el simple hecho de andar por el escenario (no funciona en combates, o en ciertos estados, como KO o Petrificación)
PM al andar	VIT al andar	20	Recupera los PM por el mero hecho de recorrer los escenarios (no funciona en combates, o en ciertos estados, como KO o Petrificación)
Kogoro Nv.2	—	80	Los tiempos que necesita Kogoro para realizar sus ataques requieren un 30% menos de tiempo
Kogoro Nv.3	Kogoro Nv.2	100	Los tiempos que necesita Kogoro para realizar sus ataques requieren la mitad de tiempo

RIKKU y su mascota el mono Ghiki

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Causa daño físico a un enemigo
Ghiki Taimado	—	—	Roba Guiles a un enemigo al tiempo que le provoca daño físico
Ghiki Cegador	—	—	Provoca Ceguera a un enemigo al tiempo que le causa daño físico
Ghiki Callador	—	80	Provoca Mudez a un enemigo al tiempo que le causa daño físico
Ghiki Ladrón	—	—	Roba un objeto al tiempo que provoca daño físico a un enemigo
Ghiki Irritante	—	100	Provoca Locura a un enemigo al tiempo que le causa daño físico
Ghiki Pillo	Ghiki Irritante	100	Provoca Demora a un enemigo al tiempo que le causa daño físico
Ghiki Médico	Ghiki Bueno	40	Cura los estados alterados de un aliado
Ghiki Bueno	—	30	Recupera la VIT por completo de un aliado
Ghiki Servicial	—	—	Aumenta la fuerza y la puntería de un aliado
¡A mi!	Ghiki Pillo	100	Gran daño físico a un solo enemigo
Consumo PM	PM al andar	200	Reduce a la mitad los PM que requieren las habilidades
VIT al andar	—	20	La VIT se recupera por el simple hecho de andar por el escenario (no funciona en combates, o en ciertos estados, como KO o Petrificación)
PM al andar	VIT al andar	20	Los PM se recuperan por el mero hecho de andar por el escenario (no funciona en combates, o en ciertos estados, como KO o Petrificación)
Ghiki II	—	80	Ghiki necesita un 30% menos de tiempo para preparar sus ataques
Ghiki III	Ghiki II	100	Ghiki necesita la mitad de tiempo para preparar sus ataques

PAINE y su mascota el faisán Flurry

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Inflige daño físico a un rival
Flurry de Presa	—	—	El enemigo será espantado del combate, aunque no siempre funciona...
Flurry Tóxica	—	40	Provoca Veneno a un enemigo, al tiempo que le causa daño físico
Flurry Lítica	Flurry Tóxica	60	Provoca Petrificación a un enemigo, y le causa daño físico
Flurry Mortal	Flurry Lítica	60	Provoca Muerte a un enemigo, y el causa daño físico
Coraza Flurry	Flurry Jet	60	Provoca Coraza al tiempo que recupera la VIT de un aliado
Flurry Jet	—	60	Pone a un aliado en Prisa y recupera su VIT
Escudo Flurry	Flurry Jet	60	Provoca Escudo y recupera la VIT de un aliado
Sor Flurry	—	—	Recupera una buena parte de la VIT del grupo
Santa Flurry	—	40	Cura los estados alterados de los aliados
¡Hay Alpiste!	Flurry Mortal	100	Gran daño físico a un enemigo
Consumo PM	PM al andar	200	Reduce a la mitad los PM que requieren las habilidades
VIT al andar	—	20	La VIT se recupera por el simple hecho de andar por el escenario (no funciona en combates, o en ciertos estados, como KO o Petrificación)
PM al andar	VIT al andar	20	Los PM se recuperan por el mero hecho de andar por el escenario (no funciona en combates, o en ciertos estados, como KO o Petrificación)
Flurry Nv.2	—	80	Flurry necesita un 30% menos de tiempo para preparar sus ataques
Flurry Nv.3	Flurry Nv.2	100	Flurry necesita la mitad de tiempo para preparar sus ataques



→PELUCHE

→MOGURI (YUNA)



Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Provoca daño físico a un enemigo
MoguCarga	—	40	Restaura PM a un aliado
MoguCura	—	—	Cura los estados alterados y recupera la VIT de un aliado
MoguRevi	—	—	Proporciona el estado Revitalia, y al mismo tiempo pone en Prisa a un aliado
MoguMuro	—	—	Proporciona Escudo y Coraza a un aliado
MoguLaza+	—	—	Resucita a un aliado, con toda la VIT y los PM
MoguCura x3	—	40	Cura los estados alterados y recupera toda la VIT del grupo
MoguRevi x3	—	40	Todo el grupo goza de Revitalia y Prisa
MoguMuro x3	—	40	Escudo y Coraza para todo el equipo
MoguLaza+ x3	—	40	Resucita al grupo, y devuelve toda la VIT y los PM
MoguShock	—	80	Gran daño físico a un enemigo
Cinta	—	999	Inmune a todos los estados alterados
AutoEscudo		80	Proporciona el efecto Escudo durante todo el combate
AutoCoraza	AutoEscudo	80	Proporciona el efecto Coraza durante todo el combate
Esgrima	—	80	Permite utilizar las habilidades que Yuna haya aprendido como Guerrera
Arcana	—	80	Permite utilizar las habilidades que Yuna haya aprendido como Lord Oscuro

→PELUMAGIA (RIKKU)

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Causa daño físico a un enemigo
CaitPiro	—	—	Causa daño Piro a todos los contrincantes, y ocasionalmente, puede causar Envenenamiento y Petrificación
CaitElectro	—	—	Causa daño Electro, y ocasionalmente, puede causar Envenenamiento y Petrificación
CaitHielo	—	—	Causa daño Hielo, y ocasionalmente, puede causar Envenenamiento y Petrificación
CaitAqua	-	—	Causa daño Aqua y ocasionalmente, puede causar Envenenamiento y Petrificación
QuitaFuerza	—	40	Disminuye la fuerza de todos los enemigos
QuitaCasco	—	40	Disminuye la defensa física de todos los enemigos
QuitaMagia	—	40	Disminuye el poder mágico de todos los enemigos
QuitaMente	—	40	Disminuye la defensa mágica de todos los enemigos
QuitaRapidez	—	40	Diminuye la capacidad de evasión de los enemigos
Llamar a Casa	—	80	Espanta a todos los enemigos, aunque no siempre funciona
Cinta	—	999	Protege contra todos los estados alterados
AutoEscudo	—	80	Proporciona el efecto Escudo durante todo el combate
AutoCoraza	AutoEscudo	80	Proporciona el efecto Coraza durante todo el combate
Furia	—	80	Rikku puede utilizar las habilidades aprendidas con la vestisfera Berserker
Magia Blanca	—	80	Rikku puede utilizar las habilidades aprendidas con la vestisfera Maga Blanca

→TOMBERI (PAINE)



Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Causa daño físico a un enemigo
CegaTomberi	—	—	Causa daño físico al tiempo que provoca Ceguera
Tomberishhh	—	—	Causa daño físico al tiempo que provoca Mudez
Tomberizzz	—	—	Causa daño físico al tiempo que provoca Sueño
Tomberrabia	—	—	Causa daño físico al tiempo que provoca Locura
Tomberiberi	—	—	Causa daño físico al tiempo que provoca Envenenamiento
Granitomberi	—	—	Causa daño físico al tiempo que provoca Petrificación
Quietomberi	—	—	Causa daño físico al tiempo que provoca Paro
Cuatromberi	—	—	Causa daño físico al tiempo que disminuye la fuerza, la defensa física, el poder mágico y la defensa mágica
TombeRIP	—	—	Elimina el enemigo instantáneamente, si funciona...
Mala Espina	80	—	Gran daño a un enemigo, independientemente de sus defensas
Cinta	—	999	Protege contra todos los Estados Alterados
AutoEscudo	—	80	Provoca un Escudo durante todo el combate
AutoCoraza	AutoEscudo	80	Provoca una Coraza durante todo el combate
Bushido	—	80	Paine puede utilizar las habilidades que aprendió con la Vestisfera Samurai
Magia Negra	—	80	Paine puede utilizar las habilidades que aprendió con la Vestisfera Maga Negra

F. Las Vestisferas Súper

Estas Vestisferas especiales **son exclusivas de cada chica**, es decir, es una "prenda" no intercambiable. **Al obtenerlas, podrás conseguir un "look" especial** cuando en una misma batalla vistas al personajes con todas las Vestisferas de su Losa de Atuendos. Al hacerlo, aparecerá en el menú de cambio de Vestisferas una opción distinta para cambiar de ropa: pulsa R1 y el personaje cambiará ahora a su **Look Súper**; son atuendos especiales que harán desaparecer al resto del equipo, pero a cambio **harán que ese personaje tenga tres "partes" distintas**. Una de estas partes servirá para hacer magias defensivas; otra para hacer magias negras y una tercera que provocará ataques físicos. **También tienen habilidades propias** que se aprenderán al ganar PH en los combates, igual que las Vestisferas normales y puedes acceder a ellas desde el menú. Elige la habilidad que prefieras que aprenda para que los puntos de habilidad adquiridos se utilicen para aprender la habilidad elegida.
Y recuerda que **cada parte del atuendo tiene sus propias habilidades**; es decir, que para aprender, aparecerán en el menú como tres Vestisferas distintas, en lugar de una sólo.

→LOOK Súper DE YUNA

→FLORA
con esta parte de la Vestisfera especial podrás realizar ataques físicos

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Daño físico a un enemigo
Libra	—	4	Inspecciona y analiza al enemigo y muestra sus características principales, como VIT y PM
Piroteosis	—	—	Lanza el hechizo Piro tres veces y selecciona el objetivo aleatoriamente
Crioteosis	—	—	Lanza el hechizo Hielo tres veces y selecciona el objetivo aleatoriamente
Electroteosis	—	—	Lanza el hechizo Electro tres veces y selecciona el objetivo aleatoriamente
Aquateosis	—	—	Lanza el hechizo Aqua tres veces y selecciona el objetivo aleatoriamente
Barrera	—	20	Anula el efecto de todos los hechizos mágicos que los enemigos conjuren contra Yuna en su Vestisfera floral
Intocable	Barrera	20	Anula el daño físico que puedan causar los ataques de los enemigos
Luminoteosis	—	24	Provoca daño mágico no elemental tres veces, seleccionando el objetivo de forma aleatoria
Apoteosis	Luminoteosis	30	Provoca daño mágico no elemental doce veces, seleccionando el objetivo de forma aleatoria
OmniLázaro	—	8	Revive los pistilos que han quedado en estado KO (fuera de combate) y restaura toda su VIT
Cinta	—	—	Protege contra todos los estados alterados posibles
VIT x2	—	20	Multiplica por 2 la VIT máxima de los pistilos o la propia Flora
VIT x3	VIT x2	30	Como el anterior, pero multiplicando ahora por 3 la VIT máxima
Expansión de VIT		20	La VIT máxima puede sobrepasar la barrera de los 9.999 puntos
Expansión de Daño	Expansión de VIT	20	El daño máximo que pueden causar nuestros ataques puede superar la barrera de los 9.999 puntos

→PISTILO DERECHO
Gracias al pistilo derecho podrás realizar magias de defensa y ataques físicos mas potentes

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Polen Blanco	—	—	Recupera la VIT de todas las partes de la Vestisfera
Miel Blanca	—	10	Provoca el efecto Revitalia en todas las partes de la Vestisfera
Cáliz Protector	—	—	Todas las partes de la vestisfera gozan del efecto Escudo
Hoja Dura	—	—	Todas las partes de la vestisfera gozan del efecto Coraza
Pétalo Lustroso	—	—	Todas las partes de la vestisfera gozan del efecto Espejo
Flor Presurosa	—	20	Todas las partes de la vestisfera gozan del efecto Prisa
Detonación F	—	—	Causa daño físico a un enemigo, y disminuye su fuerza
Descarga F	—	10	Causa daño físico a un enemigo, y disminuye su defensa física
Detonación M	Descarga F	10	Causa daño físico a un enemigo, y disminuye su poder mágico
Descarga M	Detonación M	10	Causa daño físico a un enemigo, y disminuye su defensa mágica
Dextra Max	Descarga M	20	Provoca gran daño físico a un enemigo
Cinta	—	—	Protege contra todos los Estados Alterados posibles
VIT x2	—	20	Multiplica por 2 la VIT máxima de los pistilos o la propia Flora
VIT x3	VIT x2	30	Como el anterior, pero multiplicando ahora por 3 la VIT máxima
Expansión de VIT		20	La VIT máxima puede sobrepasar la barrera de los 9.999 puntos
Expansión de Daño	Expansión de VIT	20	El daño máximo que causaremos puede superar los 9.999 puntos

→PISTILO IZQUIERDO
Con el pistilo izquierdo podrás atacar produciendo Estados Alterados

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Polen adormecedor	—	—	Provoca daño mágico no elemental a todos los enemigos y a la vez Sueño
Savia Irritante	—	—	Provoca daño mágico no elemental a todos los enemigos, y al mismo tiempo Locura
Miel Pegajosa	—	—	Provoca daño mágico no elemental a todos los enemigos, y al mismo tiempo Freno
Pétalo Pesado	—	—	Provoca daño mágico Gravedad y reduce a la mitad la VIT de todos los enemigos
Hoja Venenosa	—	10	Provoca daño mágico no elemental a todos los enemigos, y al mismo tiempo Envenenamiento
Pétalo Mortal	Hoja Venenosa	10	Provoca el efecto Muerte en un enemigo
Silencio Blanco	—		Provoca daño físico a todos los enemigos, y al mismo tiempo Ceguera y Mudez
Miel Espesa	—	20	Provoca daño físico a todos los enemigos, y al mismo tiempo Paro
Confuguración	Miel Espesa	10	Provoca daño físico a todos los enemigos, y al mismo tiempo Confusión
Petroglicerina	Confuguración	10	Provoca daño físico a todos los enemigos, y al mismo tiempo Petrificación
Sinistra Max	—	20	Causa un gran daño físico a un enemigo
Cinta	—	—	Protege contra todos los Estados Alterados posibles
VIT x2	—	20	Multiplica por 2 la VIT máxima de los pistilos o la propia Flora
VIT x3	VIT x2	30	Como el anterior, pero multiplicando ahora por 3 la VIT máxima
Expansión de VIT		20	La VIT máxima puede sobrepasar la barrera de los 9.999 puntos
Expansión de Daño	Expansión de VIT	20	El daño máximo que pueden causar nuestros ataques puede superar la barrera de los 9.999 puntos

→LOOK Súper DE RIKKU

→MECANIA
Con este Look Súper podrás realizar ataques físicos a la vez que infliges algún Estado Alterado

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Causa daño físico a un enemigo
Restauración	—	10	Revive a los otros componentes de la Vestisfera Súper que han caído en el combate, y recupera la mitad de su VIT
Misiles Muerte	—	—	Misiles que causan daño físico y que incluso pueden provocar el efecto Muerte
Misiles Bio	—	—	Misiles que causan daño físico y que incluso pueden provocar el efecto Envenenamiento
Misiles Petra	—	—	Misiles que causan daño físico y que incluso pueden provocar el efecto Petrificación
Misiles Locura	—	10	Misiles que causan daño físico y que incluso pueden provocar el efecto Locura
Misiles Paro	Misiles Locura	10	Misiles que causan daño físico y que incluso pueden provocar el efecto Paro
Misiles Confu	Misiles Paro	10	Misiles que causan daño físico y que incluso pueden provocar el efecto Confusión
Onda Expansiva	—	20	Gran daño físico a todos los enemigos
Onda Letal	Onda Expansiva	20	Daño físico aún mayor que en el anterior caso, y que además produce el efecto Demora
Onda Mortal	Onda Letal	30	Gran daño físico a todos los enemigos
Cinta	—	—	Protege contra todos los Estados Alterados posibles
VIT x2	—	20	Multiplica por 2 la VIT máxima de los pistilos o la propia Flora
VIT x3	VIT x2	30	Como el anterior, pero multiplicando ahora por 3 la VIT máxima
Expansión de VIT		20	La VIT máxima puede sobrepasar la barrera de los 9.999 puntos
Expansión de Daño	Expansión de VIT	20	El daño máximo que pueden causar nuestros ataques puede superar la barrera de los 9.999 puntos

→EQUIPO DERECHO
La parte derecha de la Vestisfera recuperará salud y protegerá a las otras partes.

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Cañón	—	—	Causa daño físico a un enemigo
Cañón Morfeo	—	10	Causa daño físico a un enemigo, que además, puede provocar Sueño
Cañón Freno	Cañón Morfeo	10	Causa daño físico a un enemigo, que además, puede provocar Freno
Cañón Enervante	Cañón Freno	10	Causa daño físico a un enemigo, que además disminuye la fuerza
Cañón Penetrante	Cañón Enervante	10	Causa daño físico a un enemigo, que además disminuye la defensa física
Ojo Agudo	—	10	Inspecciona y analiza las características fundamentales de un enemigo, como la VIT, los PM o a que es inmune
OmniEscudo	—	20	Todas las partes de la Vestisfera gozan del efecto Escudo
Protector	OmniEscudo	20	Todas las partes de la Vestisfera gozan del efecto Coraza
Recargar VIT	—	—	Recupera una cuarta parte de la VIT de una parte de la Vestisfera Súper
Recargar PM	—	—	Recupera todos los PM de una parte de la Vestisfera Súper
Rayo Dirigido	—	—	Causa un gran daño físico a un enemigo
Cinta	—	—	Protege contra todos los Estados Alterados posibles
VIT x2	—	20	Multiplica por 2 la VIT máxima de los pistilos o la propia Flora
VIT x3	VIT x2	30	Como el anterior, pero multiplicando ahora por 3 la VIT máxima
Expansión de VIT		20	La VIT máxima puede sobrepasar la barrera de los 9.999 puntos
Expansión de Daño	Expansión de VIT	20	El daño máximo que pueden causar nuestros ataques puede superar la barrera de los 9.999 puntos

→EQUIPO DERECHO
Esta parte realiza ataques físicos y reduce las defensas del enemigo

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Cañón	—	—	Causa daño físico a un enemigo
Cañón Tiniebla	—	10	Causa daño físico a un enemigo que, además, puede provocar Ceguera
Cañón Mutis	Cañón Tiniebla	10	Causa daño físico a un enemigo que, además, puede provocar
Cañón Matamagos	Cañón Mutis	10	Causa daño físico a un enemigo que, además, disminuye el poder mágico del enemigo
Cañón Turbador	Cañón Matamagos	10	Causa daño físico a un enemigo que, además, disminuye la defensa mágica del enemigo
Alta Frecuencia	—	20	Toda las partes de la Vestisfera Súper gozan del efecto Prisa
Ofensa+	—	20	Toda las partes de la Vestisfera Súper gozan de un aumento de fuerza
Defensa+	Ofensa+	20	Toda las partes de la Vestisfera Súper gozan de un aumento de la defensa física
Recargar VIT	—	—	Recupera una cuarta parte de la VIT de una parte de la Vestisfera Súper
Recargar PM	—	—	Recupera todos los PM de una parte de la Vestisfera Súper
Rayo Dirigido	—	—	Causa un gran daño físico a un enemigo
Cinta	—	—	Protege contra todos los Estados Alterados posibles
VIT x2	—	20	Multiplica por 2 la VIT máxima de los pistilos o la propia Flora
VIT x3	VIT x2	30	Como el anterior, pero multiplicando ahora por 3 la VIT máxima
Expansión de VIT		20	La VIT máxima puede sobrepasar la barrera de los 9.999 puntos
Expansión de Daño	Expansión de VIT	20	El daño máximo que pueden causar nuestros ataques puede superar la barrera de los 9.999 puntos

→LOOK Súper DE PAINE

→FILOTEA
Esta Vestisfera provoca ataques mágicos según aprenda las habilidades Paine

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Atacar	—	—	Causa daño físico a un enemigo
Aterrorizar	Bendecir	20	Causa daño físico a un enemigo y además, puede provocar Confusión y Demora
Abrasar	—	—	Provoca daño mágico afín al elemento Piro a un enemigo
Congelar	—	—	Provoca daño mágico afín al elemento Hielo a un enemigo
Ahogar	—	—	Provoca daño mágico afín al elemento Aqua a un enemigo
Fulminar	—	—	Provoca daño mágico afín al elemento Electro a un enemigo
Desangrar	—	10	Provoca daño mágico Gravedad que reduce tres cuartas partes la VIT de un enemigo
Lacerar	Desangrar	20	El golpe letal siempre está garantizado con esta técnica
Rematar	Lacerar	20	Ataque físico que al mismo tiempo puede provocar el efecto Muerte
Bendecir	—	20	Provoca daño mágico afín al elemento Sanctus a un enemigo
Vivisección	Aterrorizar	30	Provoca daño físico dos veces con sendos ataques
Cinta	—	—	Protege contra todos los Estados Alterados posibles
VIT x2	—	20	Multiplica por 2 la VIT máxima de los pistilos o la propia Flora
VIT x3	VIT x2	30	Como el anterior, pero multiplicando ahora por 3 la VIT máxima
Expansión de VIT		20	La VIT máxima puede sobrepasar la barrera de los 9.999 puntos
Expansión de Daño	Expansión de VIT	20	El daño máximo que pueden causar nuestros ataques puede superar la barrera de los 9.999 puntos

→ALA DERECHA
Provoca daño mágico a la vez que inflige magias de estados alterados

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Envenenar	—	—	Daño mágico a un enemigo al tiempo que causa el efecto Envenenamiento
Enceguecer	—	—	Daño mágico a un enemigo al tiempo que causa el efecto Ceguera
Silenciar	—	—	Daño mágico a un enemigo al tiempo que causa el efecto Mudez
Petrificar	—	10	Daño mágico a un enemigo al tiempo que causa el efecto Petrificación
Desmayar	—	—	Daño mágico a un enemigo al tiempo que causa el efecto Sueño
Enfurecer	—	10	Daño mágico a un enemigo al tiempo que causa el efecto Locura
Paralizar	—	10	Daño mágico a un enemigo al tiempo que causa el efecto Paro
Desconcertar	Enfurecer	10	Daño mágico a un enemigo al tiempo que causa el efecto Confusión
Revitalizar	—	—	Recupera la VIT de uno de los componentes de la Vestisfera Súper
Inspirar	—	—	Recupera los PM de uno de los componentes de la Vestisfera Súper
Reanimar	—	10	Revive uno de los componentes de la Vestisfera Súper caídos en combate al tiempo que recupera el 50% de la VIT
Cinta	—	—	Protege contra todos los Estados Alterados posibles
VIT x2	—	20	Multiplica por 2 la VIT máxima de los pistilos o la propia Flora
VIT x3	VIT x2	30	Como el anterior, pero multiplicando ahora por 3 la VIT máxima
Expansión de VIT		20	La VIT máxima puede sobrepasar la barrera de los 9.999 puntos
Expansión de Daño	Expansión de VIT	20	El daño máximo que pueden causar nuestros ataques puede superar la barrera de los 9.999 puntos

→ALA IZQUIERDA
Esta parte de la Vestisfera recupera la vitalidad del resto de las partes a la vez que disminuye las defensas del enemigo

Habilidad	Hab. previa	PH	Causa
Fortalecer	—	—	Incrementa la fuerza de todos los componentes de la Vestisfera Súper
Endurecer	—	—	Incrementa la defensa física de todos los componentes de la Vestisfera Súper
Enervar	—	—	Disminuye la fuerza de todos los contrincantes
Socavar	—	—	Disminuye la defensa física de todos los contrincantes
Atontar	—	10	Disminuye el poder mágico de todos los contrincantes
Distraer	Atontar	10	Disminuye la defensa mágica de todos los contrincantes
Apremiar	—	10	Provoca el efecto Prisa sobre todos los componentes de la Vestisfera Súper
Examinar	—	10	Inspecciona y analiza las características fundamentales de un enemigo, como la VIT, los PM o a que es inmune
Revitalizar	—	—	Recupera la VIT de uno de los componentes de la Vestisfera Súper
Inspirar	—	—	Recupera los PM de uno de los componentes de la Vestisfera Súper
Reanimar	—	10	Revive uno de los componentes de la Vestisfera Súper caídos en combate al tiempo que recupera el 50% de la VIT
Cinta	—	—	Protege contra todos los Estados Alterados posibles
VIT x2	—	20	Multiplica por 2 la VIT máxima de los pistilos o la propia Flora
VIT x3	VIT x2	30	Como el anterior, pero multiplicando ahora por 3 la VIT máxima
Expansión de VIT	20		La VIT máxima puede sobrepasar la barrera de los 9.999 puntos
Expansión de Daño	Expansión de VIT	20	El daño máximo que pueden causar nuestros ataques puede superar la barrera de los 9.999 puntos

H. Los accesorios

Los accesorios son **objetos que te ayudarán a tener habilidades extra** y a estar protegido de algunos Estados Alterados. Los podrás colocar en el menú de Equipo. A la hora de enfrentarte a un enemigo determinado, **ten en cuenta su tipo de ataque** para saber cómo contrarrestarlo con los accesorios. Así, si te adentras en la Llanura de los Rayos, los enemigos con lo que tendrás que enfrentarte (la mayoría) serán afines al elemento Electro, por lo tanto no estaría de más llevar un accesorio que te proteja de las magias Electro y un accesorio que habilite la magia Aqua en el equipo; así estarás protegido y además tus ataques serán más poderosos contra ellos.

Hay algunos monstruos que atacan usando Estados Alterados. Para evitar ser desmarcado en el primer ataque con una magia Petra, por ejemplo, **deberás llevar accesorios que te hagan inmune** a este tipo de ataques, recuérdalo.

También existen accesorios que harán que te encuentres con más o menos monstruos en el camino. A la hora de entrenar y ganar experiencia necesitarás luchar con monstruos, por eso **lo mejor es que encuentres una Esfera del Viajero cerca** y coloques a una de las chicas con un accesorio que atraiga a los enemigos. Si por el contrario estás en medio de una misión y lo que menos te apetece es luchar, **puedes colocar un accesorio repelente de monstruos**.



Al elegir el accesorio que va a llevar un personaje tendrás que tener en cuenta muchas cosas, como la Vestisfera que va a utilizar en los combates, la Losa de Atuendos y las habilidades aprendidas.

Dependiendo de los accesorios que lleves en el combate, los personajes se comportarán de una manera u otra en los combates, por eso es tan importante.

→ ACCESORIOS DE HABILIDAD

Nombre	Precio	Dónde encontrarlos (Capítulo)	Efectos
Aro de Hierro	500	Tienda de Zanarkand (1-2) Camino de Miihen (1)	Aumenta la VIT máxima un 20%
Aro de Titanio	3000	Tienda de la Llanura de la Calma (3-5), Tienda del Camino de Miihen (3-5)	Aumenta la VIT máxima un 40%
Aro de Mitrilo	--	Cuartel General de la Liga Juvenil (Cap 2), derrota a un Gusano de Arena, Blitzbol	Aumenta la VIT máxima un 60%
Aro de Cristal	--	Cuartel General de la Liga Juvenil (Cap 5), Blitzbol	Aumenta la VIT máxima un 100%
Manilla de Plata	500	Camino de Miihen (Cap 2), Bosque de Macalania (2), Tienda de la Llanura de la Calma (1-2)	Aumenta los PM máximos un 40%
Manilla de Oro	4000	Bosque de Macalania(Cap 3), Tienda del Camino de Miihen (Caps 3 y 5), Blitzbol	Aumenta los PM máximos un 60%
Manilla Rúnica	--	Bosque de Macalania (Cap 5), derrota al Ente Artema, Blitzbol	Aumenta el PM un 100%
Muñequera	1000	Templo de Djose (Cap 3), Tienda de la Llanura de la Calma (Caps 1 y 2), derrota a Golem X	Aumenta la Fuerza un 10%
Brazal de Poder	6000	Templo de Djose (Cap 5), Llanura de los Rayos (Cap 5), Tienda de la Llanura de la Calma (3-5)	Aumenta la Fuerza un 20%
Brazal de Titán	--	Templo de Djose (Cap 5), Llanura de los Rayos (Cap 5), derrota a un Golem X en Ultraesencia	Aumenta la Fuerza un 30%
Mitón de Poder	--	Llanura de los Rayos (Cap 5), derrota a un Megalópodo, Blitzbol	Aumenta la Fuerza un 40%
Mitón del Kaiser	--	Guadosalam (Cap 5), Gippal	Aumenta la Fuerza un 50%
Cola de Mitrilo	1000	Tienda del Recinto de Yevon (Cap 1), derrota a un Gusano de arena (es su objeto raro) o róbaselo a un Golem 99	Aumenta la defensa física un 20%
Cola de Diamante	6000	Tienda del Recinto de Yevon (Cap 3), Blitzbol o robándoselo a un Golem X en Ultraesencia	Aumenta la defensa física un 40%
Cola de Cristal	--	Templo de Bevelle (Cap 5), Shiva o Molemaimai	Aumenta la defensa física un 60%
Fetiche	1000	Tienda de la Llanura de la Calma (Caps 1 y 2), derrota a un Guardián o róbaselo a una Hechicera	Aumenta el poder mágico un 10%
Carta de Tarot	6000	Llanura de los Rayos (Cap 5), Tienda de la Llanura de la Calma (Caps 3 y 5) o robárselo a un Vértigo en Ultraesencia	Aumenta el poder mágico un 20%
Talismán	--	Llanura de los Rayos (Cap 5), Blitzbol o derrota a un Azi Dahaka (es su objeto raro)	Aumenta el poder mágico un 30%
Polvo Mágico	--	Llanura de los rayos (Cap 5), Blitzbol o derrota a un Guardián en Ultraesencia	Aumenta el poder mágico un 40%
Bola de Cristal	--	Guadosalam (Cap 5), Chac, Baralai (sólo Cap 5)	Aumenta el poder mágico un 50%
Velo Protector	1000	Tienda del recinto de Yevon (Cap 1 y 2)	Aumenta la defensa mágica un 20%
Velo Místico	6000	Tienda del Recinto de Yevon (Cap 3), Blitzbol o derrotando un Ente Oscuro en Ultraesencia	Aumenta la defensa mágica un 40%
Guanteletes	2500	Tienda del Camino de Miihen (Caps 1 y 2) o robándoselo a un Aspipdión	Aumenta la fuerza y la defensa física un 5%
Cinto de Fuerza	4000	Camino de Miihen (Cap 2), Tienda del Camino de Miihen (Caps 3 y 5) o derrotando a un Yaibal	Aumenta la fuerza y la defensa física un 10%
Cinto Negro	--	Camino de Miihen (Cap 5), Llanura de los Rayos (Cap 5), o derrotando a un Adamantaimai en Ultraesencia	Aumenta la fuerza y la defensa física un 20%
Cinto de Adalid	---	Llanura de los Rayos (Cap 5), Megalópodo, Paine	Aumenta un 40% la fuerza y la defensa física
Tiara	2500	Tienda del Camino de Miihen (Caps 1 y 2) o robándoselo a Leblanc en el Monte Gagazet	Aumenta el poder y la defensa mágica un 5%
Diadema	4000	Camino de Miihen (Cap 1), Tienda del Camino de Miihen (Caps 3 y 5), derrota a un Behemoth	Aumenta el poder y defensa mágica un 10%
Corona de Juno	--	Camino de Miihen (Cap 3), Llanura de los Rayos (Cap 5) o robando o sobornando a un Flan Blanco (es su objeto raro)	Aumenta el poder y la def. mágica un 20%
Corona Real	--	Llanura de los Rayos (Cap 5), Rancho de los Chocobos, Shiva	Aumenta el poder y la defensa mágica un 40%
Amuleto	--	Derrota al Cactilion (es su objeto raro)	Aumenta la Suerte un 100%

ACCESORIOS DE HABILIDAD

Nombre	Precio	Dónde encontrarlos (Capítulo)	Efectos
Halo de Fuego	3000	Llanura de los Rayos (5), Rancho de Chocobos, Tienda del Desierto de Bikanel (1-2-3-5)	Aumenta la fuerza un 8%, y los ataques físicos son afines al elemento Piro (Fuego)
Anillo de Fuego	3000	Llanura de los Rayos (5), Rancho de Chocobos, Tienda del Desierto de Bikanel (1-2-3-5)	Aumenta el poder mágico un 4%, permite realizar el hechizo Piro y reduce a la mitad los daños provocados por Piro
Anillo de Hefesto	8000	Llanura de los Rayos (5), Rancho de Chocobos	Aumenta el poder mágico un 6%, permite utilizar le hechizo Piro+, y vuelve inmune al Fuego
Anillo Pírico	10000	Llanura de los Rayos (5), Rancho de Chocobos, Tienda del lago de Macalania (5), Blitzbol	Aumenta el poder mágico un 10%, permite realizar el hechizo Piro++ y permite absorber el fuego
Halo de Hielo	3000	Llanura de los Rayos (5), Bosque de Macalania (2), Tienda del Lago de Macalania (2-5)	Aumenta la fuerza un 8%, y los ataques físicos son afines al elemento Hielo
Anillo de Hielo	3000	Llanura de los Rayos (5), Bosque de Macalania (1), Llanura de la Calma (3)	Aumenta el poder mágico un 4%, permite utilizar el hechizo Hielo y reduce a la mitad el daño por el elemento Hielo
Anillo de Ageb	8000	Templo de Besaid (3), Llanura de los Rayos (5) Llanura de la Calma (5)	Aumenta el poder mágico un 6%, permite utilizar el hechizo Hielo+ y vuelve inmune a los hechizos afines al elemento Hielo
Anillo Gélido	10000	Llanura de los Rayos (5), Rancho de los Chocobos, Tienda del lago de Macalania (5)	Aumenta el poder mágico un 10%, permite utilizar el hechizo Hielo++ y permite absorber los hechizos afines a Hielo
Halo de Rayo	3000	Tienda de la Llanura de los Rayos (1-2-3-5), Rancho de los Chocobos, Llanura de los Rayos (5)	Aumenta la fuerza un 8%, y los ataques físicos son afines al elemento Rayo
Anillo del Rayo	3000	Tienda de la Llanura de los Rayos (1-2-3-5), Rancho de los Chocobos, Llanura de los Rayos (5)	Aumenta el poder mágico un 4%, permite utilizar el hechizo Electro y reduce a la mitad el daño por el elemento Electro
Anillo de Thor	3000	Tienda de la Llanura de los Rayos (3-5), Rancho de los Chocobos, Llanura de los Rayos (5)	Aumenta el poder mágico un 6%, permite utilizar el hechizo Electro+ y hace inmune a los hechizos afines al elemento Electro
Anillo Eléctrico	10000	Llanura de los Rayos (5), Rancho de los Chocobos, Blitzbol	Aumenta el poder mágico un 10%, permite utilizar el hechizo Electro++ y permite absorber los hechizos afines al elemento Electro
Halo de Agua	3000	Tienda del Pueblo de Besaid (1-2-3-5), Llanura de los Rayos (5), Rancho Chocobos	Aumenta la fuerza un 8% y los ataques físicos son afines al elemento Aqua (Agua)
Anillo de Agua	3000	Tienda del Pueblo de Besaid (1-2-3-5), Llanura de los Rayos (5), Rancho Chocobos	Aumenta el poder mágico un 4%, permite utilizar el hechizo Aqua, y reduce a la mitad los daños de los hechizos afines a Aqua
Anillo de Sobek	8000	Llanura de los Rayos (5), Llanura de la Calma (5), Rancho Chocobos	Aumenta el poder mágico un 6%, permite utilizar el hechizo Aqua+ y hace inmune a los hechizos afines al elemento Aqua
Anillo Aquoso	10000	Llanura de los Rayos (5), Llanura de la Calma (5), Blitzbol	Aumenta el poder mágico un 10%, permite utilizar el hechizo Aqua++ y absorbe los hechizos afines al elemento Aqua
Anillo Pesado	--	Llanura de los Rayos (4-5), derrota un Rocomaimai o un Geist	Aumenta la VIT y los PM un 10%. Permite utilizar el hechizo Gravedad, y hace inmune a este mismo hechizo
Haz Térmico	--	Llanura de los Rayos (5), Rancho Chocobo o derrota un seispies madre en Ultraesencia	Aumenta la fuerza un 10%, y los ataques físicos son afines a los elementos Piro y Hielo
Anillo Térmico	--	Llanura de los Rayos (Cap 5), Rancho Chocobo o derrota un seispies madre en Ultraesencia	Aumenta un 10% el poder y la defensa mágica y absorbe los hechizos Piro y Hielo
Haz Tormentoso	--	Llanura de los Rayos (5), Llanura de la Calma (5), Rancho Chocobos	Aumenta la fuerza un 10% y los ataques físicos son afines a Electro y Aqua
Anillo Tormentoso	--	Llanura de los Rayos (5), Rancho Chocobo o derrota a un Gel Mutante en Ultraesencia	Aumenta un 10% la defensa y el poder mágico y absorbe los hechizos afines a los elementos Electro y Aqua
Cuatro Manos	--	Llanura de los Rayos (5), derrota un Ente Negro o soborna un Rhynos	Aumenta el poder mágico y la fuerza un 12%, y confiere el efecto Tetra (los ataques son afines a los cuatro elementos)
Cuatro Aros	--	Llanura de los Rayos (5), derrota a Anima o soborna a una Protoquimera	Aumenta la defensa física y mágica un 10%, y confiere la habilidad Tetra (los ataques y hechizos afines a los cuatro elementos causan la mitad de daño)
Cuatro Capas	--	Llanura de los Rayos (5), derrota un Ente Negro en Ultraesencia o róbaselo a un Humbaba en Ultraesencia	Aumenta la defensa mágica y física un 15%, y confiere el poder Tetrainmunidad (inmune a los ataques afines a los cuatro elementos)
Cuatro Pulseras	--	Llanura de los Rayos (5), Guadosalam (5)	Aumenta la defensa mágica y física un 15%, y confiere la habilidad Tetrabsorción (absorbe los ataques afines a los cuatro elementos)

➔ACCESORIOS QUE ALTERAN LOS ESTADOS

Nombre	Precio	Dónde encontrarlos (Capítulo)	Efectos
Luz Mortal	--	Rancho de Chocobos o robándoselo a una Reina Bengal o un Barong en Ultraesencia	Disminuye la fuerza un 6% y aumenta el poder mágico un un 5%, permite utilizar el comando Muerte, y los ataques físicos pueden provocar el efecto Muerte
Luz Petrificante	--	Rancho de Chocobos o sobornando a un Kukulcan o un Gucumatz	Disminuye la fuerza un 5% y aumenta el poder mágico un 4%, y permite utilizar el comando Petra y los ataques físicos pueden provocar el efecto Petrificación
Luz Somnífera	15000	Tienda de Guadosalam (3-5), Rancho de Chocobos o derrotando a un Aeshma y los ataques físicos pueden provocar Sueño	Disminuye la fuerza un 5% y aumenta el poder mágico un 3%, permite utilizar el comando Sueño, y los ataques físicos pueden provocar Sueño
Luz Acalladora	15000	Tienda de Guadosalam (1-2-5), Desierto de Bikanel (5) y Rancho de Chocobos	Disminuye la fuerza un 5% y aumenta el poder mágico un 3%, permite utilizar el comando Mutis y los ataques puedes causar el efecto Mudez
Luz Cegadora	15000	Tienda de Guadosalam (5), Rancho de Chocobos, derrota un Aka Manah (es su objeto raro)	Disminuye la fuerza un 5% y aumenta el poder mágico un 3%, habilita el comando Tiniebla, y los ataques pueden causar ceguera
Luz Venenosa	15000	Tienda de Guadosalam (1-2-3-5), Rancho de Chocobos, derrota a un Taromaiti (es su objeto raro)	Disminuye la fuerza un 5% y aumenta el poder mágico un 3%, habilita el comando Bio, y los ataques pueden causar el efecto Envenenamiento
Luz Aturdidora	15000	Tienda del Desierto de Bikanel (3-5), Tienda del lago de Macalania (5), Rancho de Chocobos	Disminuye la fuerza un 5% y aumenta el poder mágico un 5%, habilita el comando Confu y los ataques físicos pueden provocar el efecto Confusión
Luz Irritante	15000	Tienda del Desierto de Bikanel (3-5), Tienda del lago de Macalania (Cap 5), Rancho de Chocobos	Disminuye la fuerza un 5% y aumenta el poder mágico un 5%, habilita el comando Locura y los ataques físicos pueden provocar Locura
Luz Demoradora	15000	Tienda del Desierto de Bikanel (3-5), Tienda del lago de Macalania (5), Rancho de Chocobos	Disminuye la fuerza un 5% y permite utilizar el comando Freno
Luz Paralizadora	15000	Tienda del Desierto de Bikanel (Caps 3 y 5), Tienda del lago de Macalania (5), Rancho de Chocobos	Disminuye la fuerza un 10% y permite utilizar el comando Paro
Aretes de Ángel	5000	Tienda de Guadosalam (1-2-5), Rancho de Chocobos, derrota a Ifrit	Aumenta la defensa física y mágica un 5%, al tiempo que protege del efecto Muerte
Ajorca de Oro	5000	Tienda de Guadosalam (1-2-5), Rancho de Chocobos, derrota un Gucumatz	Aumenta la defensa física y mágica un 4%, al tiempo que protege del efecto Petrificación
Campanilla	3000	Tienda del Celsius (1-2-3-4-5), Desierto Bikanel (5), Rancho de Chocobos	Aumenta la defensa física y mágica un 4%, al tiempo que protege del efecto Sueño
Capa Blanca	3000	Tienda del Celsius (1-2-3-4-5), Monte Gagazet (2-3-4), Rancho Chocobos	Aumenta la defensa física y mágica un 4%, al tiempo que protege del efecto Mudez
Gafas de Plata	3000	Tienda del Celsius (1-2-3-4-5), Rancho Chocobos o robándosela a Logos en Luca	Aumenta la defensa física y mágica un 4%, al tiempo que protege del efecto Ceguera
Estrella Colgante	4000	Tienda del Celsius (1-2-3-4-5), Tienda de Kilika (1-2-3-4), Rancho de Chocobos	Aumenta la defensa física y mágica un 4%, al tiempo que protege del efecto Veneno
Gargantilla Negra	4000	Llanura de los Rayos (1), Tienda del desierto de Bikanel (3-5), Rancho de Chocobos	Aumenta la defensa física y mágica un 4%, al tiempo que protege del efecto Confusión
Popurrí Sedante	4000	Tienda del desierto de Bikanel (Caps 3 y 5), Rancho de Chocobos o robándoselo a Gigas	Aumenta la defensa física y mágica un 4%, al tiempo que protege del efecto Locura
Estampa Bendita	4000	Tienda de Guadosalam (3), Tienda del Desierto Bikanel (3-5) o derrotando a Bahamut	Aumenta la defensa física y mágica un 4%, al tiempo que protege del efecto Maldición
Me Gusta Este	4000	Senda de las Rocas Hongo (1), Templo de Besaid (3), Tienda de Guadosalam (3-5)	Aumenta la evasión y la suerte un 10%, al tiempo que protege del efecto Cámbiate
Collar de Perlas	4000	Tienda de Guadosalam (1-2-5), Subterráneos de Bevelle (2), Llanura de los Rayos (2)	Aumenta la defensa física y mágica un 4%, al tiempo que protege del efecto EXP=0
Canica Bonita	4000	Tienda del desierto de Bikanel (3 y 5), Rancho de Chocobos o derrotando a un Aka Manah	Aumenta la defensa física y mágica un 4%, al tiempo que protege del efecto Freno
Bola Brillante	4000	Tienda del desierto de Bikanel (3 y 5), Rancho de Chocobos o derrotando a un Aeshma	Aumenta la defensa física y mágica un 4%, al tiempo que protege del efecto Paro
Broche de Nácar	10000	Tienda de Kilika (3-5), Tienda del lago de Macalania (5), Tienda del Desierto de Bikanel (3-5), Rancho de Chocobos o derrotando a un Aka Manah	Aumenta la defensa física y mágica un 8%, al tiempo que protege de los efectos Ceguera y Mudez
Hebilla de Cristal	10000	Tienda de Kilika (3-5), Llanura de los Rayos (4) o robándoselo a King Takouba, Tienda del Desierto de Bikanel (3-5), Rancho de Chocobos o derrotando a un Aka Manah	Aumenta la defensa física y mágica un 8%, al tiempo que protege de los efectos Sueño y Veneno
Aretes de Hada	10000	Tienda del lago de Macalania (5), Desierto de Bikanel Cap 5), Guantelete de la Pistolera	Aumenta la defensa física y mágica un 8%, al tiempo que protege de los efectos Confusión y Locura
Manto de Viajero	10000	Tienda de Guadosalam (1-2), Tienda del lago de Macalania (5), Rancho de Chocobos	Aumenta la defensa física y mágica un 8%, al tiempo que protege de los efectos Freno y Paro
Lazo Seguro	10000	Llanura de los Rayos (3), Tienda del lago Macalania (5) o derrotando al Ente Artema	Aumenta la defensa física y mágica un 12%, al tiempo que protege de los efectos Petrificación y Muerte
Anillo Muro	10000	Isla Besaid (2), Llanura de la Calma (3), Templo de Kilika (5)	Proporciona el efecto Muro en Apuros
Aro Revitalia	3000	Tienda de Guadosalam (3), Templo de Kilika (5), Rancho de Chocobos	Proporciona el efecto Revitala en apuros
Aro Prisa	--	Llanura de los Rayos (4-5)	Proporciona el efecto Prisa en apuros
Anillo de Luna	--	Isla Besaid (3), Blitzbol, derrota a Valefor	Proporciona el efecto AutoEscudo
Anillo de Luz	--	Senda de las Rocas Hongo (2), Blitzbol o derrotando a Garik Ronso	Proporciona el efecto AutoCoraza
Anillo Estelar	--	Llanura de la Calma (3), Blitzbol o sobornando a un Barbut en Ultraesencia	Proporciona el efecto Autoespejo
Anillo Seguro	--	Llanura de la Calma (5) o sobornando a un Adaimantaimai en Ultraesencia o sobornando a Ente Artema	Proporciona el efecto AutoMuro
Anillo de Vigor	--	Rancho de Chocobos, Blitzbol o derrotando a Yojimbo	Proporciona el efecto Revitalia
Anillo Acelerador	--	Llanura de la Calma (1-2-3-4-5), Misión Se Busca Novia, Laberinto oculto de Bevelle o derrotando una Lacerta	Permite utilizar el comando Prisa++ y proporciona el efecto AutoPrisa

➔ACCESORIOS DE HABILIDAD

Nombre	Precio	Dónde encontrarlos (Capítulo)	Efectos
Libro de Esgrima	50.000	Tienda del lago Macalania (5), robárselo a Paine o sobornar a Tomberi en Ultraesencia	Aumenta la fuerza un 12%
Libro de Bushido	50.000	Puerto de Kilika (3), Tienda del lago Macalania (5) o robárselo a Rikku	Aumenta la fuerza un 12%
Libro de Furia	50.000	Tienda del lago Macalania (5), Cueva desconocida en la Llanura de los Rayos o robándoselo a Baralai (5)	Aumenta la fuerza un 12%
Libro de Arcano	50.000	Puerto de Kilika (5), Tienda del lago Macalania (5) o robándoselo a Nooj	Aumenta el poder mágico un 12%
Libro de Magia N	50.000	Los subterráneos de Bevelle (5), Tienda del lago Macalania (5) o robándoselo a Gippal	Aumenta el poder mágico un 12%
Libro de Magia B		Pueblo de Besaid (5), Tienda del lago Macalania (5)	Aumenta el poder mágico un 12%
Guía de Esgrima	--	Llanura de la Calma (premio de Celesta S.A.), Camino de Miihen (5, Cueva Misteriosa) o sobornando a un Gug en Ultraesencia	Aumenta la VIT un 10% y la velocidad un 5% y activa la habilidad Turbo Esgrima
Guía Bushido	--	Llanura de la Calma (premio de Celesta S.A.), Camino de Miihen (5, Cueva Misteriosa) o sobornando a Molemaimai	Aumenta la VIT un 10% y la velocidad un 5%, y activa la habilidad Turbo Bushido
Guía de Furia	--	Misión Rescate de piezas para los Albhed, Cueva Misteriosa o sobornando una Seta Letal	Aumenta la VIT un 10% y la velocidad un 5%, y activa la habilidad Furia Veloz
Guía de Arcano	--	Cueva Misteriosa o sobornando a Dracoprimis	Aumenta los PM un 10% y la velocidad un 5%, y activa la habilidad Arcano Veloz
Guía de Magia Blanca	--	Premio de Argenta S.A., Cueva Misteriosa o sobornando a un Gran Molbol en Ultraesencia	Aumenta los PM un 10% y la velocidad un 5%, y permite utilizar el comando Aspir\ y activa la habilidad Magia Blanca Veloz
Guía de Magia Negra	--	Premio de Argenta S.A., Cueva Misteriosa o sobornando a un Gran Dragón en Ultraesencia	Aumenta los PM un 10% y la velocidad un 5%, y permite utilizar el comando Aspir y activa la habilidad Magia Negro Veloz

➔ACCESORIOS ESPECIALES

Nombre	Precio	Dónde encontrarlos (Capítulo)	Efectos
Botines Raudos	--	Llanura de la Calma (3), Blitzbol o derrotando una Lacerta	Aumenta la velocidad un 10%, habilita el comando Prisa y otorga la iniciativa al equipo al entrar en combate
Huevo Nutritivo	--	Ruinas subterráneas de la Llanura de la Calma (5), Blitzbol	Aumenta la suerte un 15% y multiplica por tres los PH
Cascabel de Gato	--	Templo de Kilika (5), Ruinas subterráneas de la Llanura de la Calma (5)	Aumenta la VIT un 15%, y activa la habilidad VIT al andar (se recupera vida por el simple hecho de andar)
Pulsera de Mago	--	Templo de Kilika (5), Ruinas subterráneas de la Llanura de la Calma (5)	Aumenta los PM un 20% y activa la habilidad PM al andar (se recuperan PM por el simple hecho de andar)
Brazal Repelente	--	Premio de Celesta S.A, Blitzbol o al derrotar a Logos en la batalla final de Guadosalam	Aumenta la suerte un 10% y activa la habilidad Ningún Encuentro (no entrarás en combates aleatorios)
Anillo Atrayente	--	Logos (en desierto de Bikanel)	Aumenta la fuerza un 15% y habilita la habilidad Mas Encuentros (entrarás en más combates aleatorios de lo habitual)
Coletero de Oro	--	Zona Secreta de la Mansión de Leblanc (2-3-5), Laberinto Oculto de Bevelle (5), Blitzbol	Aumenta el poder mágico un 20% y habilita la habilidad de apoyo Consumo _ PM
Alma de Thamasa	--	Premio de Argenta S.A., Misión Romance Para los Monos o derrotando a Ixión	Aumenta el poder mágico un 15% y habilita la habilidad Magia+
Cinta	--	Llanura de los Rayos (Cap 5), derrota a un Angra Mainyu o sobornando a Arma Omega	Protege contra todos los Estados Alterados
Perfume Seductor	--	Zona Secreta de la mansión de Leblanc (2-3-5)	Aumenta los PM un 20%, el poder mágico un 5%, la velocidad un 2% y la defensa mágica, física y la suerte un 10%. Además, habilita las habilidades de apoyo VIT y PM al andar
Denfenshibilidad++	--	Celsius (4)	Aumenta la defensa mágica y física un 30%, y activa el efecto SuperCinta
Autoextractor F	--	Los subterráneos de Bevelle (2-3-5)	Aumenta la fuerza un 60%, pero disminuye el poder mágico y la defensa mágica un 50%, y disminuye los PM y la VIT un 40%.Activa la habilidad Alma Guerrera
Autoextractor M	--	Los subterráneos de Bevelle (2-3-5)	Aumenta el poder mágico un 80%, disminuye la defensa física un 20% y la vitalidad un 40%.Activa la habilidad Alma Hechicera
"Sea Un Ganador"	--	Guadosalam (5)	Aumenta la Suerte, la VIT y los PM un 100% y activa la habilidad Todo x2
Toga de Minerva	--	Bosque de Macalania (5)	Aumenta el poder mágico y PM un 100% y disminuye la fuerza un 80%. Habilita la habilidad Magia Negra Veloz
Adamantita	--	Misión Matar o Morir	Aumenta la VIT un 100%, y la defensa mágica y física un 120% y disminuye la rapidez un 30%. Activa la velocidad AutoMuro
Genio Elemental	--	Cueva desconocida en la Llanura de los Rayos	Activa Omnielemental
Fiera Acorralada	--	Laberinto oculto de Bevelle	Activa la habilidad SOS????
Iron Duke	--	Laberinto oculto de Bevelle	Aumenta la fuerza, el poder mágico, la defensa física y mágica, la Puntería y la Evasión un 100%, la Velocidad un 10% y la Suerte un 50%
Ragnarok	--	Misión ¿Se desvelará el misterio?	Activa la habilidad Consumo PM=0
Enterprise	--	Celsius (Cap 2)	Habilita la habilidad Expansión de VIT
Invencible	--	Puerto de Kilika (Cap 5)	Habilita la habilidad Expansión de daño

EL SISTEMA DE COMBATE

Si hay algo que tendrás que tener muy claro a la hora de empezar a jugar es cómo se organizan los equipos y la configuración de las opciones que encontrarás en el menú. En este preludio, intentaremos explicar lo más sencillamente posible todas las alternativas.

A. Las Defensas

En los combates más difíciles **tendrás que tener en cuenta las protecciones con las que cuentas**, para hacer uso de ellas. Haremos una explicación breve (tampoco os queremos agotar antes de tiempo) sobre todas estas técnicas y con qué personajes utilizarlas. **Para aprender estas "Magias de Defensa" debes contar con la Vestisfera Maga Blanca.**



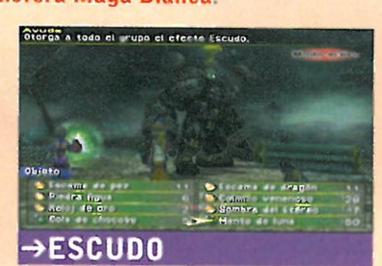
→CORAZA

Esta magia te protegerá contra los ataques físicos, de modo que estos sólo te hagan la mitad de daño. Lógicamente, será una buena defensa contra enemigos que realicen ataques físicos, **no estarás sin embargo protegido contra hechizos.** Para estos hay otros métodos...



→ESPEJO

Este hechizo de protección **te permite estar protegido contra los ataques mágicos.** La función que tiene es "reflejar" la magia que recibe, por lo tanto, tienes que tener cuidado porque **también reflejará las magias blancas sobre los enemigos.** Si usas Cura +, te reflejará sobre el enemigo curándole a él... utiliza las pociones que para eso las tienes!



→ESCUDO

Con este hechizo **estarás protegido contra los ataques mágicos.** Tiene la misma función que la Coraza pero **sólo funciona con Ataques Mágicos.**
No te protege de la misma forma que el Espejo porque no refleja los hechizos, sólo consigue que estos ataques mágicos causen menos daño al equipo.

→PRISA

Este Hechizo sirve para **acelerar un poco los turnos en la batalla.** De este modo atacarás y podrás utilizar los comandos en la mitad de tiempo... **claro que también puede pasar que el enemigo se encuentre en estado Prisa**... ¡puede ser un poco agobiante!
Para **contrarrestarlo**, puedes hacer **que el enemigo entre en estado Freno o Paro.**



→REVITALIA

Si incorporas esta magia a nuestras chicas durante el combate, podrás despreocuparte un poco de su salud, ya que **se curarán automática y progresivamente durante el tiempo que dure la batalla.** Pero no te creas que subirá mucho el nivel de vida... en cualquier caso es mejor una Magia Cura++ a tiempo para evitar malos tragos...

B. El Ataque

Los ataques en el juego también son distintos y todo **depende de las Vestisferas y las Losas de Atuendos** que tengan colocadas en ese momento. Así una maga blanca sólo realizará hechizos mágicos, claro que si la Losa de Atuendos lleva el Nodo "habilita Atacar" pues ya tendrás un comando más en el menú de batalla. Como son muchos los ataques, vamos a explicarlos uno a uno.



→ATACAR

Cada ataque será distinto dependiendo del tipo de Vestisfera que lleve el personaje activo. **Este ataque sólo produce daños físicos, pero podemos hacer que tenga algún tipo de efecto mágico con ayuda de las Losas de Atuendos.** Algunos Nodos de las Losas habilitan el efecto Tiniebla o un ataque afín al elemento piro. **La cantidad de puntos de vitalidad que quites** al atacar depende de la "Fuerza" que adquiera el personaje y el nivel que alcance juntando puntos de experiencia tras los combates y tras completar las misiones. **Los tipos de ataque cambian según la Vestisfera;** el ataque de Tahúr, es distinto que el ataque de Guerrera. Hay Ataques que irán mejor para unos tipos de enemigos y mal para otros. A la hora de enfrentarte a un enemigo, tendrás que tener en cuenta todas estas posibilidades.



→MAGIA NEGRA

Con este Comando **puedes hacer hechizos en los combates siempre que tengas la Vestisfera Maga Negra o la Losa de Atuendos habilite algún hechizo.** Así, encontrarás Losas que habiliten magias +; procura tener un personaje que realice ataques físicos y que además tenga el apoyo de un ataque mágico. **Las magias negras serán muy útiles** si te enfrentas a enemigos afines a algún elemento... ¡hay cosas que nunca cambian! Si te enfrentas a enemigos afines al elemento Electro prueba a lanzar un hechizo Aqua ++ ¡verás qué pasa!



→ARREBATAR

El comando Arrebatar **permite hacer daño físico a la vez que robas objetos al enemigo; conseguirás este modo de ataque si aprendes la habilidad con la Vestisfera de ladrona.** De cualquier forma, el daño físico que produzca no será tan grande como el que se consigue con la ayuda del Comando Atacar.
Como robar a algunos enemigos es primordial para conseguir algunos objetos, **antes de atacar y vencer a ningún enemigo procura robar el objeto que tenga guardado.**


→LOS COMBOS

Los combos se consiguen **cuando realizas ataques físicos con el mismo personaje varias veces en el mismo turno.** Esto sólo será posible con algunos atuendos y sólo si aprendes algunas habilidades. Es decir, conseguirás un ataque "Encadenado" si utilizas el Tiro Rápido de una Pistolera, o Cuatro Dados de la vestisfera Tahúr. Cada vez que suceda un ataque al anterior, el segundo quitará más puntos de VIT. Una vez tengas a tus personajes con un nivel respetable, prueba a utilizar estos ataques en los combates... ¡menuda diferencia!

B. Los Estados Alterados

Durante el transcurso de cualquier combate, **tanto los enemigos como nuestros personajes pueden sufrir Estados Alterados de distinte índole.** Estos estados hacen que el personaje no pueda actuar normalmente en las batallas. **Si eres atacado con estas magias y durante el combate quedas hechizado, puedes recurrir a la magia blanca Esna o al Objeto Panacea para curar al equipo.** De cualquier forma, si no tienes ni la magia ni este objeto, debes saber que **cada estado alterado tiene su propia cura**, también especificaremos esto más adelante. En la lista que verás a continuación explicaremos la función de todos los estados que se dan en el juego.



→PETRA

Esta magia, que **podrás utilizar con la Vestisfera de Lord Oscuro**, hace que el enemigo se convierta en piedra de modo que no ataque ni pueda recibir ataques. Al finalizar el combate, recibir algún impacto o una vez pase un tiempo determinado, el enemigo al que hayas convertido en piedra se destruirá en mil pedazos desapareciendo del campo de batalla. Lo mismo pasará si uno del equipo es alcanzado con esta magia; **se cura con el objeto Aguja de Oro** durante el combate o al finalizar este en el menú.



→SUEÑO

Pueden provocar este estado Estrella Pop, determinados ataques que lleven incorporada esta habilidad o lanzando los objetos apropiados por el Tahúr o Alquimista en el campo de batalla. Al infligir esta magia a un enemigo quedará dormido, de manera que no pueda atacar pero sí recibir ataques. Este estado no durará todo el combate; una vez haya pasado el tiempo estimado, que suele durar dos o tres rondas, el enemigo volverá a despertar. **Lo podrás curar con la magia blanca Esna o con el objeto Panacea.**



→MUDEZ

Al igual que los anteriores, **podrás provocar esta magia con la Vestisfera de Estrella Pop o con determinados objetos.** Al atacar a un enemigo con este hechizo éste quedará incapacitado para realizar magias... no es un mal remedio para aquellos enemigos (como algunas Sondas) que no paran de lanzar hechizos.
Y al contrario, si eres atacado con estas magias, **puedes contrarrestarlas con la magia blanca Esna, con una Panacea o con una Hierba del Eco.**



→CEGUERA

Provocará una niebla delante del enemigo haciendo que no vea a su contrincante, de modo que le sea más difícil dar en el blanco. **Lo puedes utilizar con Estrella Pop o una Losa de Atuendos** que permita incorporar ese efecto a los ataques. Si alguien del equipo resulta cegado **puedes curarlo con Colirio, Panacea o la magia blanca Esna.** También podrás llevar algún accesorio que permita proteger al personaje de la ceguera.



→VENENO

Se trata de la Magia Bio y **provocará este estado a un enemigo haciendo que su VIT vaya reduciéndose poco a poco.** Si eres uno de los perjudicados por esta magia en el combate **basta con utilizar Antídoto, Panacea o la Magia Blanca Esna.** Muy pocos enemigos permitirán que les envenenes; sobre todo si son enemigos finales o más fuertes de lo normal. Siempre estarán protegidos contra este efecto.



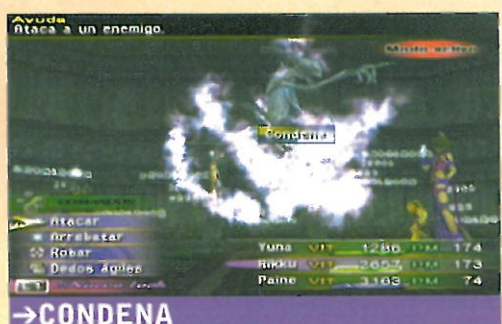
→CONFUSIÓN

Este estado **se provoca con la magia Confu y hace que el enemigo no sepa quién son los aliados y quién los enemigos**, de esta forma podrá atacar a miembros de su propio equipo creyendo que son ellos los enemigos. **Se cura con Panacea o con la Magia Blanca Esna.** Esta magia hará que sea más fácil aprender habilidades con la Cazadora ya que realizarán los ataques sin ton ni son.



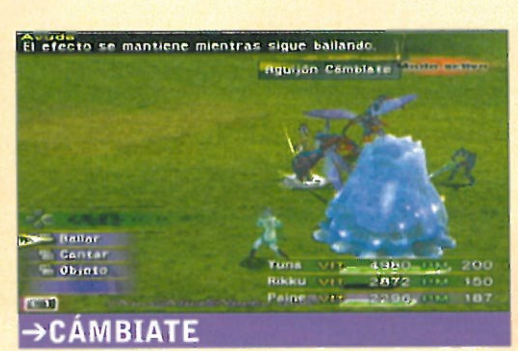
→LOCURA

Un consejo que te damos es que **en lugar de utilizar este hechizo contra un enemigo lo utilices favoreciendo a alguien del equipo**, ya que lo que hará será poner en estado Prisa a ese personaje y hacer que este ataque sin ton ni son pero al enemigo, no podrás mandar los ataques que realice, este aliado en el combate hará lo que le plazca pero quitará gran cantidad de puntos.



→CONDENA

Se produce con la Magia Oscura Condena; ésta hace que aparezca una cuenta atrás sobre el enemigo, de manera que al llegar al final ese enemigo desaparezca del campo de batalla, pero antes tiene que llegar a 0 la cuenta atrás. Si uno del equipo ha resultado perjudicado con esta magia **no intentes curarlo durante el combate porque no servirá de nada.** La única forma de protegerlo es llevando algún accesorio creado para tal efecto.



→CÁMBIATE

Este hechizo **no lo podrás hacer contra los enemigos, sin embargo**, podrás ser objeto de un ataque que produzca este efecto sobre una de las chicas. Al llegar al turno para atacar, no tendrás nada activo y tendrás, forzosamente, que cambiar de look. Sólo te dejarán utilizar L1. **Puedes curarlo con la magia blanca Esna, con Agua Bendita o con una Panacea.** También encontrarás accesorios con los que proteger al equipo.

ANTES DE EMPEZAR...

Antes de empezar la aventura, y como es tan importante que consigas el 100% del juego para ver todas las escenas del final, narraremos todas y cada una de las escenas y misiones que no debes perderte. Organizaremos todo por capítulos, así que presta mucha atención.

→CAPITULO 1

Luca
- Acércate hasta el traje de Moguri en el muelle.
- Termina la primera misión.

Barco volador
- Escena al principio en el barco.
- Habla con Rikku, Hermano, Colega, Paine, Shinra y Barrabar.
- Accede a las lecciones de Shinra.
- Inspecciona la sala de máquinas y abre los cofres.
- Inspecciona la Esfera.
- Descansa en la zona de recreo y habla con Colega.

Monte Gagazet
- Escena nada más llegar.
- Escena busca una ruta diferente.
- Escena se estropea el ascensor al bajar.
- Escena antes de ver a Leblanc.
- Escena después del combate.
- Escena antes de ver a Logos.
- Escena del enfado de Leblanc.
- Escena antes de ver a Ormi
- Llega hasta la cima antes de que se agote el tiempo.
- Escena antes de ver al jefe final.
- Finaliza la misión.

Barco volador
- Habla con Hermano y elige la opción "Tratarle bien".
- Inspecciona la Esfera.

Llanura de la Calma
- Avanza hasta la Llanura.
- Comienza el Fin de la guerra publicitaria.
- Comienza misión de Cupido.

Luca:
- Avanza hasta Luca.
- Habla con el hombre de la parada.
- Entrega los 10 globos.
- Observa lo que pasó cuando Leblanc dejó el estadio.
- Habla con Rin en el estadio.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Camino de Miihen
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Sendero de las Rocas Hongo
- Escena nada más entrar.
- Sigue a Ormi y Logos.
- Contesta "sí, por supuesto" a Yaibal.
- Después de la misión habla dos veces con Clasko.
- En la misión Yuna ve a Ormi y baja hasta el cañón.
- Sigue a Logos y Ormi y coge la Esfera.
- Habla con Maroda en la cueva.
- Termina la misión Extermina a los monstruos de la senda.
- Secuencia a la entrada del cuartel de la Liga Juvenil.
- Habla dos veces con Lucil.
- Habla con Maechen frente al cuartel de la Liga y deja que te dé la mano.
- Habla con Clasko en la senda e invitale al Barco Volador.
- Observa las esferas obtenidas en el Barco Volador.
- Habla con Clasko que está en la zona de recreo.

Templo Djose
- Escena nada más entrar.
- Habla con Gippal.
- Accede a la entrevista con Gippal.
- Consigue la carta de presentación.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Río de la Luna:
- Avanza hasta el shupaff sur.
- Habla con Tobli.
- Escolta el carro de mercancías.
- Completa la misión sin perder ningún paquete.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Guadosalam
- Escena al llegar.
- Acércate a la entrada del Etéreo.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Llanura de los Rayos
- Observa la escena al entrar.

Bosque de Macalania
- Escena al llegar.
- Escena con Bayra.
- Habla con Donga.
- Habla con Pukutak.
- Habla con Tromell 4 veces.
- Avanza hasta la Casa del Viajero y sigue a Oaka.
- Termina la misión y deja a Oaka subir al Barco Volador.
- Habla con Oaka en el Barco Volador.
- Paga sus deudas antes de finalizar el capítulo 2.

Desierto Bikanel
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.
- Escena al llegar.
- Sigue a Rikku.
- Habla con Nhadala y comenzará la misión.

Bevelle
- Escena al llegar.
- Habla con Baralai.
- Vuelve a hablar con él cuando llegues en el templo.

Isla Kilika:
- Escena al llegar.
- Avanza hasta la casa de Dona para ver una secuencia.
- Habla con Dona.
- Habla con el cámara para ver el cuartel de la Liga Juvenil.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Monte Gagazet:
- Habla con Kimahri y dale la mejor respuesta.

Isla Besaid:
- Avanza hasta el pueblo.
- Habla con Lulú.
- Descansa y habla de nuevo con Lulú.
- Encuentra a Wakka.
- Escena en la cueva.
- Combate con el monstruo de la cueva.
- Habla de nuevo con Wakka.
- Escena de Wakka volviendo al pueblo.

Ruinas de Zanarkand:
- Escena al llegar.
- Habla con Isaaru.
- Encuentra a los kinderguardianes.
- Espía a los esbirros.
- Escena en el interior de las ruinas.
- Contesta sí a Cid.
- Sigue hasta el interior del templo.
- Dirás la contraseña Mono y pregunta ¿eres tú Isaaru?.
- Recoge la Esfera y regresa al Barco Volador.

Isla Kilika:
- Escena en los muelles.
- Observa la escena de Nooj.
- Encuentra los 13 monos medrosos en el bosque.
- Di la contraseña correcta las 4 veces.
- Termina la misión.

→CAPITULO 2

Barco Volador:
- Escena al regresar al Barco.
- Descansa en la zona de recreo.
- Habla con Shinra para observar las Esferas.
- Escena después de ver la Esfera.
- Habla con Hermano.
- Ayudar a los músicos a montar en el ascensor.
- Escena concierto en cubierta.
- Escena de un sueño de Yuna.
- Hermano pide a Yuna que decida.
- Decide entregar la Esfera a la Liga Juvenil.

Senda Rocas Hongo:
- Escena de agradecimiento.

Barco Volador:
- Escena en el Barco Volador.

Isla Besaid:
- Acepta el desafío de Beclem.
- Termina la misión.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Isla Kilika:
- Visita el lugar.

Luca:
- Shelinda entrevista a todo el grupo de Gaviotas.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Camino de Miihen:
- Entra al camino desde el extremo sur y llega hasta la Casa del Viajero.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.
- Habla con Cali y acepta ayudarla.
- Adivina más de 4 veces el camino que elegirá el chocobo para capturarlo.

- Escena con Clasko y derrota al Comechocobos.
- Invita a Cali y Clasko al Barco Volador.

Sendero Rocas Hongo:
- Dan la bienvenida.
- Habla con Nooj para conseguir otra Esfera más.
- Rikku cotillea sobre Paine y Nooj.
- Avanza hasta la entrada del cuartel.
- Observa la Esfera en el Barco.

Río de la Luna:
- Habla con Tobli y vende las 10 entradas del concierto.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Guadosalam:
- Habla con los esbirros de Leblanc.
- Vende información para conseguir más Guiles.

Llanura de los Rayos:
- Busca a Cid y habla con él.

Bosque de Macalania:
- Habla con el Hypello para que empiece la misión.
- Habla con el músico del arpa.
- Encuentra a los músicos y a los pequeños músicos.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Llanura de la Calma:
- Despide a Clasko.
- Sigue a Clasko para abrir la granja de chocobos.
- Captura un chocobo antes de que termine el capitulo 3.
- Habla con Lian y Ayde en la Casa del Viajero.

Ruinas de Zanarkand:
- Escena al llegar.
- Habla con Isaaru.
- Empareja a los monos.

Templo Djose
- Escena con soldados esbirros.
- Pelea con Logos y Ormi.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Desierto Bikanel
- Habla con Nhadala y acepta la misión en el Oasis.

Monte Gagazet:
- Habla dos veces con Kimahri.
- Avanza hasta el despeñadero de los Oradores.
- Comienza la misión de los uniformes.
- En la persecución, trepa por el acantilado para llegar hasta las termas por otro lado.
- Termina la misión y monta en el Barco Volador.

Guadosalam:
- Avanza hasta la mansión de Leblanc con los uniformes.
- Habla con Ormi y Logos.
- Dale un masaje a Leblanc.
- Descubre el interruptor en la sala del piso bajo.
- Escena en la que las chicas se quitan los uniformes.
- Encuentra la Esfera tras el combate y visiónala.
- Escena entre Ormi y Logos.
- Escena con Leblanc.
- Escena después del combate.
- Regresa al Barco Volador.

Bevelle:
- Activa el ascensor para bajar al interior del templo.
- Escena con Leblanc.
- Escena al llegar a la Cárcel.
- Resuelve el puzzle de las plataformas antes de llegar hasta Baralai.
- Escena con Baralai y combate.
- Escena después del combate.
- Combate con Bahamut.
- Fin del capítulo.

→CAPITULO 3

Barco volador:
- Escena que verás nada más empezar el capítulo.
- Descansa en la zona de recreo.

Luca:
- Escena
- Gana 3 partidas al Rompesferas.
- Derrota a Shinra al Rompesferas.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Camino de Miihen
- Escena
- Acepta la misión.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.
- Termina la misión con las 7 máquinas destruidas.
- Shinra coloca una Telesfera en el norte del nuevo camino.

Senda Rocas Hongo:
- Habla con Lucil.
- Habla con Yaibal.

Río de la Luna:
- Habla con Tobli.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Guadosalam:
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.
- Habla con Logos, Ormi y Leblanc.
- Vuelve a hablar con Logos y Ormi.
- Visiona las Esferas.
- Encuentra otra Esfera en la estantería y visiónala.
- Aparecerá Maechen; deja que hable.
- Recoge la Esfera del cofre y visiónala en el Barco Volador.

Llamura de los Rayos:
- Encuentra a Lian y Ayde y habla con ellos.

Bosque de Macalania:
- Encuentra a los niños músicos y examina el Gel gigante.
- Avanza hasta la Casa del Viajero y gana seis batallas.
- Escena con Oaka; asegura que cuidará la tienda.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Desierto de Bikanel:
- Escena al llegar.
- Habla con Marnela.

Llanura de la Calma:
- Entra en la gruta de la llanura.
- Rescata a los turistas y derrota a Yojimbo.
- Avanza hasta la Casa del Viajero para que Shinra coloque la Telesfera.
- Avanza hasta la granja de chocobos para que Shinra coloque la Telesfera.

Monte Gagazet:
- Habla con Kimahri y obtendrás la Vestisfera de Domadora.
- Detén el ataque ronso.

Ruinas de Zanarkand:
- Habla con Isaaru.

Isla Besaid:
- Habla con Lulú.
- Observa la escena con Beclem.
- Escena con Beclem en el templo.
- Encuentra a Wakka.
- Escena antes del combate con Valefor
- Termina la misión.
- Utiliza la llave Besaid en el cofre y completa la misión.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Isla Kilika:
- Busca a Dona y te ayudará.
- Avanza por el camino alto del bosque
- Encuentra a Barthello.
- Recoge la Vestisfera Samurai.
- Combate con Ifrit.
- Sube al Barco Volador.

Bevelle:
- Ecena de Gippal.
- Escena de Gippal, Baralai y Nooj.
- Escuha a Paine.
- Recoge la Esfera y visiónala en el Barco Volador.

Templo de Djose:
- Escena al llegar.
- Escena antes del combate.
- Combtae con Ixion y escena después.
- Escena con Nooj y Gippal.
- Pulsa ✖ cuando Yuna se quede sola hasta oir cuatro silbidos.

→CAPITULO 4

Barco Volador:
- Escena al volver.
- Escena al salir del puente.
- Descansa en la zona de recreo.
- Avanza hasta la cubierta.
- Avanza hasta el puente.
- Visiona las Esferas 2 y 3.
- Accede a la red de Telesferas.
- Habla con Wakka, con Dona, con Yaibal y con Maroda.
- Habla con Paine.
- Observa todas las escenas posibles de todas las Telesferas.

Río de la Luna:
- Escena con la gente del camino.
- Ves a Tobli caer del árbol.
- Consigues alcanzar a Tobli.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Barco Volador:
- Escena con el Hypello; ensaya en la zona de recreo.
- Observa las nuevas escenas con las Telesferas.

Llanura de los Rayos:
- Avanza hasta la zona.
- Protege a los espectadores.
- Escena después de salvarlos.

Barco Volador:
- Habla con Hermano o Colega y después con Rikku.
- Aparece Tobli, habla con él para que comience el concierto.
- Disfruta del concierto.
- Escena entra Yuna y Paine en la zona de recreo.
- Escucha la historia de Maechen.

- Encuentra a Leblanc en la sala de máquinas y habla con ella.
- Habla con Shinra.

→CAPITULO 5

Barco Volador:
- Principio del capítulo.
- Escena elegir destino.
- Visiona la Esfera 5.
- Habla con Colega.
- Descansa en la zona de recreo y habla con Colega en la Sala de máquinas.

Ruinas de Zanarkand:
- Llega al lugar.
- Habla con Maechen.
- Episodio completado.

Isla Besaid:
- Habla con Wakka.
- Encuentra a Beclem en la playa.
- Habla con Wakka en el mirador.
- Avanza hasta el pueblo.
- Episodio completado.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Isla Kilika:
- Avanza por el muelle.
- Escena al llegar al templo.
- Episodio completado.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Luca:
- Ha comenzado la temporada de Blitzbol.
- Avanza hasta la salida de Luca, hasta el mirador.
- Persigue al moguri.
- Episodio completado.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Camino de Miihen:
- Avanza hasta la Casa del Viajero para resolver el misterio.
- Episodio completado.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Sendero de las Rocas Hongo
- Avanza hacia el barranco.
- Habla con Yaibal para participar en el torneo.
- Derrota a todos los oponentes.
- Avanza hasta el cuartel y habla con Lucil.
- Visiona la Esfera en el barco.
- Si tienes todas las 10 Esferas Escarlata, rompe el sello en la cueva del barranco.
- Observa allí todas las escenas.

- Pelea contra Rikku, Paine, Gippal, Baralai y Nooj.
- Episodio completado.

Templo Djose:
- Entra en el templo y derrota al Prototipo antes de que llegue al nivel 5.
- Reúne las piezas para repararlo y evolucionarlo hasta el nivel 5.
- Derrota al Prototipo.
- Episodio completado.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Río de la Luna:
- Habla con Tobli y actúa en el espectáculo.
- Episodio completado.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Guadosalam:
- Habla con Tromell y después entra en la mansión.
- Habla de nuevo con Tromell.
- Episodio completado.
- Habla con el chico en al casa cerrada.
- Coge la Esfera del cofre y visiónala en el Barco Volador.
- Lleva a cabo el fin de la guerra publicitaria y Cupido.

Llanura de los rayos:
- Termina la misión en la Llanura.
- Entra en la cueva para ver a Cid.
- Derrota al enemigo.
- Episodio completado.
- Encontrarás a Cid en la cubierta del Barco; después de hablar con él, baja hasta el puente.

Bosque de Macalania:
- Habla con el personaje en el lago.
- Ve al otro lado del lago y acércate al agua.
- Episodio completado.
- Visita a Oaka y observa las escenas.
- Episodio completado.

Desierto de Bikanel
- Escena.
- Encuentra y captura a los cactilios.
- Ve hasta la cueva y completa la misión.

- Atacan el campamento; enfréntate al Demonio del Desierto.
- Episodio completado.
- Habla con Marnela.

Bevelle
- Avanza hasta la entrada del templo.
- Episodio completado.
- Encuentra dentro del templo a los kinderguardianes.
- Recoge las dos Esferas de las ruinas y visiónalas en el Barco.
- Termina de bajar los 100 pisos para enfrentarte a todos los jefes.
- Episodio completado.

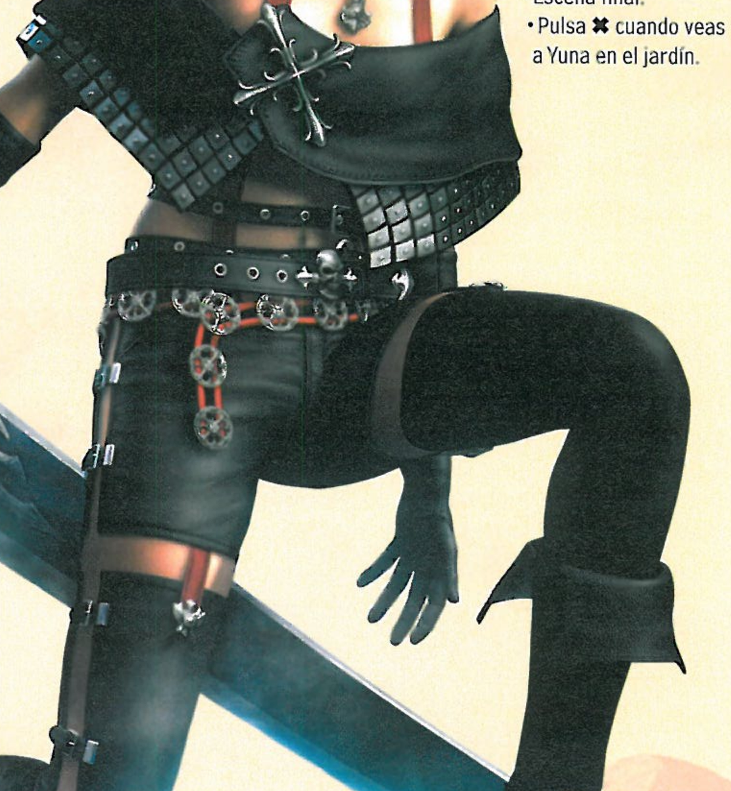
Llanura de la Calma
- Acumula 400 puntos para una de las dos empresas.
- Episodio completado.
- Habla con el hombre de la tienda.
- Atrapa al chocobo impresionante.

Monte Gagazet:
- Habla con Kimahri.
- Regresan los niños Lian y Ayde.
- Habla también con Kimahri.

- Episodio completado.
- Habla con Lian y Ayde.

Barco Volador:
- Consigue en todas las regiones el Episodio completado y recibirás la Vestisfera Peluche.
- Habla con Hermano y escoge un camino.
- Entra en el abismo del Etéreo.

Etéreo:
- Derrota a todos los eones.
- Escena con Leblanc.
- Avanza hasta el Barco Volador.
- Habla con Shinra.
- Escena en la cubierta.
- Si tu % es superior a 80, avanza hasta la zona de recreo.
- Si tu % es superior a 95, avanza hasta la cubierta.
- De nuevo en el Etéreo, encuentra a Gippal.
- Observa la Esfera.
- Escena con Nooj.
- Deshazte de la cola.
- Leblanc ayuda a Nooj; deshazte de las piernas.
- Encuentra a Ormi y Logos y deshazte del torso.
- Escena antes del combate contra la cabeza.
- Batalla contra la cabeza.
- Batalla contra Shuyin.
- Escena final.
- Pulsa ✖ cuando veas a Yuna en el jardín.



1. UNA NUEVA AVENTURA

01. Misión 1 Recuperar a Yuna

Una vez te hayas repuesto del "shock" inicial al ver a Yuna en el bando contrario, **prepárate para el primer combate contra ella**. Será sencillo, no experimentes con los nuevos comandos, **simplemente "Ataca"** con los dos personajes. **Paine es la que más puntos quita**, de modo que con ella céntrate en la falsa Yuna. Con Rikku deshazte de los molestos bailarines que hay alrededor de vuestra principal contrincante.

(VER INTRODUCCIÓN A LOS COMBATES)

Tras el pequeño combate (esto no ha hecho más que empezar), observa la escena y **sigue a Paine** en su camino por los pasillos. Cuando veas una **bifurcación a la izquierda**, accede a

Para los primeros combates no harán falta grandes estrategias: sólo "Ataca" a todos.



Parece que nuestra pequeña Yuna a cambiado un poco desde la última vez que la vimos.



Prepárate para seguir la evolución de estos tres personajes... ¡no tendrá desperdicio!



Y nosotros que pensábamos que la que cantaba era la verdadera Yuna... ¡qué lástima!

→INTRODUCCIÓN A LOS COMBATES



Como pasa en todas las aventuras de *Final Fantasy*, a la hora de ponernos a luchar contra nuestros enemigos veremos que **ha cambiado todo el modo de batalla**, y es que esta vez no han respetado ni el sistema de turnos... ¡mejor! Para que ahora nuestros personajes ataquen **tendrán que esperar a que se rellene la barra de preparación** (en la esquina inferior derecha de la pantalla), **elegir el ataque o comando que desees realizar y esperar a que lo realice**. Esto será lo más pesado, sobre todo al principio, ya que si eliges uno de los comandos, tendrás que esperar un rato a que lo prepare. **Esta espera se reducirá según vayas evolucionando a los personajes**. Como por el momento no puedes disponer de los personajes todo lo que quisieras, no te preocupes por los combates ahora, ya daremos detalles más tarde.

→LOGOS Y ORMI

VIT	Logos: 130 / Ormi: 100
PM	18 - 0
ROBAR	-- Aro de Hierro y Gafas de Plata
DÉBIL A	{x 1,5}
ABSORBE	{+}
INMUNE	{/}
M.D.D.	{1/2}



Para acabar sin problemas con los dos, **céntrate con Rikku y Yuna en Ormi y con Paine ataca a Logos**. Será muy sencillo, sólo **ataca y utiliza el Rompebrazo** de Paine "guerrera".



→LEBLANC

VIT	120
PM	100
ROBAR	-- Manilla de Plata
DÉBIL A	{x 1,5}
ABSORBE	{+}
INMUNE	{/}
M.D.D.	{1/2}

Después del vídeo tendremos que enfrentarnos a la impostora y darla su merecido. **Como Yuna** (la de verdad) **ya tiene la Losa de Atuendos, aprende a utilizarla**. Atácala con el "Rompebrazo" de Paine y el ataque sencillo de Rikku mientras haces que Yuna aprenda a manejar la Losa. Sólo tienes que **pulsar L1 para cambiar de vestimenta** y en el siguiente turno utilizar el **ataque de Yuna "bailarina": Baile nocturno**, el cual dejará ciega a Leblanc. Nada más fácil... pero no te acostumbres ¿eh?



ella e **investiga el disfraz de Moguri** que encontrarás cerca de las cajas; después continúa la carrera. Mientras nuestras amigas siguen a la impostora, saldrán a tu encuentro unos cuantos **Esbirros** (son soldados de los malos y te los encontrarás en varias ocasiones a lo largo de la aventura). Sigue avanzando hasta que una escena de vídeo nos muestre a los **discípulos de la doble de Yuna**.
(VER LOGOS Y ORMI)

Tras deshacerte de ellos en un combate bastante sencillo (recuerda que estamos empezando, luego se irán complicando), una nueva escena de vídeo nos mostrará **quién es realmente la impostora.**
(VER LEBLANC)

Al terminar el combate y haber conseguido como recompensa la **Losa de Atuendos**, habrás superado con éxito la primera misión del juego.

02. Misión 2 Primera Vestisfera



Habla con los personajes en el Barco Volador para conseguir Diccionarios albhed.



Inspecciona todos los tutoriales de Shinra y aumentará tu porcentaje de juego visto.



Tendrás que descansar en la zona de recreo por lo menos una vez en cada capítulo.



Los enlaces activos marcarán aquellos lugares en los que podrás completar alguna misión.

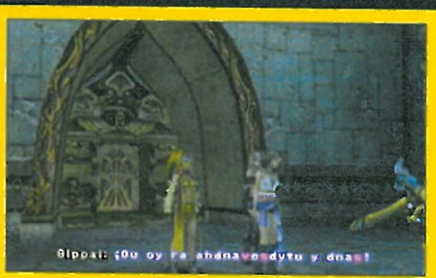
Una vez en el **Barco Volador**, y tras la escena de reencuentros, retrocede hasta una habitación anterior para poder **salvar la partida** y después **habla con todos** los que se encuentran en la nave. Con cada uno de los personajes, Yuna tendrá algo que decir, escúchalos atentamente.

Uno de los personajes que te será de mucha ayuda es **Shinra** (el niño que está sentado delante del ordenador); **habla con él** y te saldrá un **menú** con todas las cosas que te puede explicar. Te recomendamos que pierdas aquí un poco de tiempo para enterarte en pocas palabras de lo más característico del juego, sobre todo de los **combates** y los **cambios de ropa**. Además, podrás ver la **colección de esferas** que tienes... ahora sólo tienes una, que podrás ver si accedes a ella a través de Shinra.

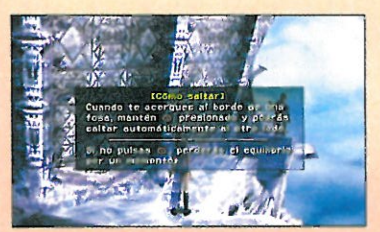
Al hablar con Colega te obsequiarán con el **Diccionario Albhed 21** (otra vez a estudiar este idioma...); **al hacerlo con Hermano** conseguirás el **Diccionario Albhed 19, 3 y 17.**
(VER DICCIONARIOS ALBHED)

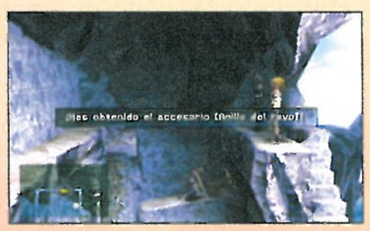
Para pasar de una zona a otra del barco puedes utilizar el **ascensor**. Baja hasta la **zona de recreo** y habla con el barman (más conocido como **Barrabar**). Puedes **comprar objetos** o descansar, como prefieras; regresa después al puente y observa las escenas que vendrán a continuación. »

→LOS DICCIONARIOS ALBHED



Al igual que pasó en *Final Fantasy X*, **tendremos que aprender este idioma** si es que queremos enterarnos de lo que hablan los albhed en el juego. La mayoría de los ejemplares los recibirás de los personajes albhed cuando hables con ellos por primera vez o aceptes una misión que les afecta. A lo largo de la guía te diremos cómo conseguirlos, la lástima es que **la mayoría los encontrarás entre los capítulos 3 y 5**, de modo que nos perderemos muchas de las conversaciones albhed, aunque siempre puedes intentar traducirlo tú mismo...


En esta ocasión podrás llegar a sitios antes inalcanzables saltando con Círculo.


Déjate caer en el primer precipicio para recoger el contenido del cofre sobre la roca.


Avanza hasta la izquierda al llegar a la zona inferior de las ruinas para encontrar otro cofre.


Aprovecha los momentos de combates para subir de nivel y conseguir nuevas habilidades.

» **Elige volar al Monte Gagazet** y, tras el vídeo, sigue a Rikku y Paine por la pasarela; en esta ocasión te dirán cómo **saltar por los precipicios** o trepar sobre algunas rocas. Saltar para avanzar por la pasarela... nada más fácil. Cuando estés cerca del borde del precipicio, pulsa ● para saltar. También **aprenderás a trepar** (igual que para saltar, apretando círculo); al hacerlo, podrás ver en una pasarela inferior un **cofre. (VER LOS COFRES)**

Baja hasta él para abrirlo y obtener el accesorio **Anillo del Rayo**. Acércate después al borde de la pasarela a la izquierda y pulsa ● para trepar de nuevo al piso superior; después salta hacia el lado en el que se encuentran tus compañeras. Baja los escalones de piedra, **salva la partida** en la Esfera del viajero y avanza hasta el **ascensor** de la izquierda (la plataforma cuadrada que verás a la izquierda). Una vez encima, pulsa el **interruptor luminoso** de la pared de la izquierda y observa la escena.

Una vez en el piso inferior, baja por las rocas (simplemente déjate caer) hasta llegar **detrás de la cascada**; allí podrás ver más rocas que avanzan a la izquierda. Salta el precipicio en esa dirección y encontrarás un **cofre** con un **Elixir**. Retrocede el camino andado por las rocas y aprovecha el momento si te encuentras con algún "monstruíto" para **aprender nuevas habilidades. (VER COMBATES I)**

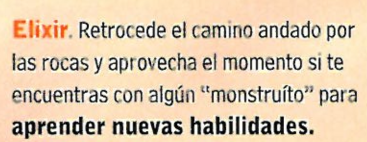
Sube por las rocas (siguiendo la flecha roja en el mapa) y al llegar a lo más alto prepárate para la sorpresa. Tras el vídeo tendrás que **enfrentarte de nuevo a Leblanc y sus secuaces. (VER LEBLANC 2)**

Al terminar el combate dará comienzo una **submisión: CARRERA CONTRA LEBLANC.**

Sólo dispones de 6 minutos para llegar a la cima de las ruinas, pero no te agobies, que seguro que te sobra tiempo. Entra por la puerta a la izquierda para **adentrarte en el edificio**. Avanza y déjate caer a piso inferior para abrir un **cofre** con un **Anillo del Hielo**. Después retrocede y **enciende los dos interruptores** que encontrarás a derecha e izquierda. Bajarán los **bloques** en otra sala que te permitirán avanzar más adelante. Tras cruzar el foso, verás en el mapa un entrante a la derecha, avanza por allí y sigue recto hasta salir al exterior y encontrar un **cofre** con un **Anillo del Fuego**.

Retrocede al principio de este pasillo y avanza todo recto (según el dibujo en el mapa). Al salir al exterior, **rodea la torre** hacia la izquierda hasta llegar a un pilar tirado en el suelo. Allí, una escena nos mostrará cómo **Ormi nos deja**

→LOS COFRES

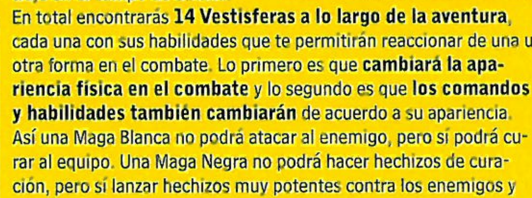


Los cofres darán cuatro tipos de objetos: Accesorios, Objetos del menú, Esferas y Guiles. Tras abrir los cofres en un capítulo y volver más tarde, aparecerán otra vez cerrados o aparecerán otros en lugares distintos. **Siempre que veamos un cofre especificaremos lo que contiene**, y si volvemos más tarde a ese lugar y vuelve a aparecer el cofre, volveremos a detallar su contenido.... Claro que no podemos asegurar que el contenido varíe si no se abre en la primera visita a ese lugar, ¡nosotros los hemos abierto todos!

→COMBATES I







En esta ocasión explicaremos la función de las Vestisferas en el combate. **Las Vestisferas son trajes especiales** que utilizan nuestras amigas a la hora de dar porrazos. **Cada Vestisfera tiene habilidades específicas** que sólo se aprenden utilizando ese traje en el campo de batalla. En total encontrarás **14 Vestisferas a lo largo de la aventura**, cada una con sus habilidades que te permitirán reaccionar de una u otra forma en el combate. Lo primero es que **cambiará la apariencia física en el combate** y lo segundo es que **los comandos y habilidades también cambiarán** de acuerdo a su apariencia. Así una Maga Blanca no podrá atacar al enemigo, pero sí podrá curar al equipo. Una Maga Negra no podrá hacer hechizos de curación, pero sí lanzar hechizos muy potentes contra los enemigos y así con todas las Vestisferas. Nuestro consejo para poder tener todas las habilidades es **hacer que cada una aprenda todas las habilidades de cuatro Vestisferas distintas.** Nos explicamos; por ejemplo haz que Yuna sea la mejor como Pistolera, Maga Blanca, Maga Negra y Guerrera (por ejemplo) o que Rikku aprenda todas las habilidades de Ladrona, Guerrera, Alquimista y Berserker... en fin **puedes hacer muchas combinaciones**, siempre serás tú el que decidas lo que quieres hacer con el equipo.

→LEBLANC 2

VIT Leblanc: 120 / Logos: 130 / Ormi: 100
PM Leblanc: 320 / Logos: 25 / Ormi: 10
DÉBIL A --
ROBAR

DÉBIL A {x1,5}
ABSORBE {+}
INMUNE {/}
M.D.D. {1/2}

Ahora ya tienes en tu poder la Losa de Atuendos y **podrás desarrollar las habilidades de toda y cada una de las vestimentas.** Te recomendamos que **vistas a todas de Guerreras,** ya que con las espadas harás más daño físico. Después ataca con **Rompebrazo** (si no has aprendido alguna otra habilidad todavía) hasta agotar los PM y acto seguido realiza ataques sencillos.



→BORIS

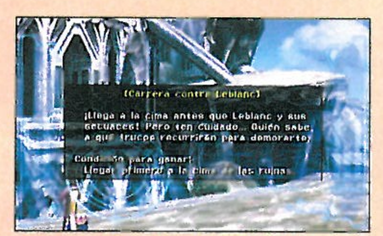
VIT 800
PM 0
DÉBIL A -- Piro
ROBAR

DÉBIL A {x1,5}
ABSORBE {+}
INMUNE {/}
M.D.D. {1/2}

Es mejor que todas estén con la ropa de Guerreras y **que alguna tenga aprendido Sable Ardiente y otra Sable Gélido.** Haz una ronda de ataques sencillos, después ataca con las habilidades especiales que tenga cada una. Siempre puedes echar mano de las **pociones**... ¿no?







Tendrás que llegar hasta lo más alto de las ruinas antes de que lo haga Leblanc.



En el interior del edificio encontrarás varios cofres con los primeros accesorios.



Acciona los interruptores para poder seguir avanzando hasta el interior de las ruinas.



Toma el primer desvío de la derecha para poder llegar a una zona del exterior con este cofre.

unos cuantos enemigos contra los que luchar. Deshazte de ellos (no te llevarán mucho tiempo) y **avanza por el pilar caído**; desde éste salta hacia la roca de la derecha, trepa dos pilares y salta de nuevo hacia otra roca a la derecha. Después **sigue el ascenso por las ruinas** hasta ver a Leblanc, Ormi y Logos colgando de un peñasco. Ésta es la escena que verás si consigues alcanzarles antes de que pasen los 6 minutos... te volvemos a repetir que no es difícil llegar hasta aquí recogiendo todos los cofres y luchando contra los enemigos que salgan al paso en ese tiempo.

Salva la partida en la Esfera del Viajero que hay entre las rocas y abre el **cofre** al lado de Leblanc para recoger el **accesorio Cinto de Fuerza**. Después sube las **escaleras** que podrás ver si avanzas un poco a la derecha y prepárate para el primer combate de verdad. **(VER BORIS)**

Tras el combate, una escena nos mostrará cómo **"Y, R, P" consiguen la esfera que buscaban** y te informarán que la misión ha terminado.

Sal de la cueva y aparecerás en el barco. Después del vídeo, **acércate a Shinra** para ver qué contiene la esfera, así conseguirás la **Vestisfera de Maga Negra**. Tras esto, **Colega dará la alarma** al descubrir nuevas esferas por Spira. Ahora sí que empieza la aventura.

Tras la explicación de cómo funciona el navegador del Barco Volador, sal de esa pantalla y **salva la partida** en el pasillo anterior al puente... más que nada por asegurar.

Si desciendes en la zona de recreo del barco volador por lo menos una vez en cada capítulo podrás ver una escena extra en el último capítulo, pero sólo si lo haces en cada uno de ellos.



Al encontrarte con Ormi tendrás que enfrentarte con algunos enemigos, muy fáciles de vencer.



Salta sobre las plataformas a la derecha para llegar al último tramo de la carrera.



Habla con Shinra para visionar la esfera que acabas de recoger en el Monte Gagazet.



Las estrellas de la parte inferior de la pantalla indican la dificultad de los enemigos de la zona.

03. Misiones Paralelas I

03A. Look especial de Paine

Habla con Colega para volver a activar el mapa y escoge como destino el **Bosque de Macalania**. Desde el **punto para salvar**, avanza por el camino que forma las ramas del árbol hasta el final (tendrás que dar unos cuantos rodeos). Al llegar al claro verás en el mapa que hay **tres caminos**, dos a la derecha y uno enfrente, hacia el norte. Bien, **avanza por el segundo camino de la derecha** para llegar al lago. **Fíjate en el Guado** del centro del escenario y habla con él. Se trata de **Tromel**, un viejo conocido de la aventura anterior. Tendrás que **hablar cuatro veces seguidas con él** para conseguir la **Vestisfera con el Look Súper de Paine y la Losa Decisión Fácil. (VER COMBATE II)**



Para evitar le mayor número de combates avanza por el camino luminoso hasta el lago.



Acércate a Tromel y habla con él varias veces para obtener la vestisfera súper de Paine.

→COMBATE II





Además de las 14 vestisferas que encontrarás en la aventura, **podrás disfrutar de otros tres "vestidos" más**, uno exclusivo de cada chica. Son las **Vestisferas Súper** y aparecen como comando en el Menú de combate como "Look Súper". Para accionarlas tendrás que **haber usado todas las Vestisferas** que tengas incorporadas en la Losa de Atuendos equipada; después aparecerá en el menú de cambio la opción Look Súper. Al elegir esta opción, el resto de compañeras desaparecerán y **sólo atacarás con el personaje** que tenga el look súper. Será igual que tener tres personajes en el equipo, porque todos los Looks Súper se dividen en tres partes. **Estas Vestisferas también tienen habilidades extra** que podrás aprender utilizándolas en los combates. Y para pasar rápidamente al Look Súper, nada como la Losa Decisión Fácil...

03B. Siguiendo a Oaka


Avanza hasta la Casa del Viajero para comenzar una nueva misión secundaria en el Bosque.


Encontrarás un cofre en la bifurcación hacia el norte del camino luminoso en el bosque.

→OAKA



Oaka se acomodará en la Zona de Recreo del Barco volador. Si hablas con él verás en la esquina superior derecha de la pantalla que **su deuda asciende a 100.000 guiles**... ¡casi ná! Bueno, tu misión en este caso será **ayudarle a pagar la deuda** comprando sus objetos. Sólo así conseguirás que Oaka vuelva a su tienda y te deje los objetos que vende a un precio ridículo... ¿una Ultrapoción por menos de 100 guiles? Pues sí, sí. Lo malo es que **tienes que saldar la deuda antes de entrar en la Mansión de Leblanc en el Capítulo 2.**

Regresa al claro (la pantalla anterior) y ve por el **camino superior**. Llegarás a **la casa de Rin** y una escena nos mostrará cómo Oaka hace mutis por el foro. Abre el **cofre** a la derecha de la tienda de Rin para coger una **Ultrapoción** y sigue a Oaka.

Al regresar al claro comienza la misión; **escoge el primer camino de la derecha** (que lleva al sendero luminoso) para llegar al inicio del Bosque. En el **primer desvío del sendero luminoso**, ve a la derecha para encontrar un **cofre** y obtener **Éter +**. Retrocede y sigue por el sendero.

Al llegar al principio del Bosque, **salva la partida** y **sigue por la derecha** tras Oaka. Llegarás a un escenario con **dos caminos**, elige la **derecha**; después llegarás a un lugar con **cuatro caminos**, escoge el de **arriba** (Norte) para acceder a un pequeño claro. Haz que tu personaje avance a la **izquierda** y busque a Oaka; tras la breve escena, **habla con él** y escoge la **primera opción** para esconder al viejo Oaka. Obtendrás la **Losa de Atuendos Reina de los Hielos**; Oaka estará en la Zona de Recreo del Barco a partir de ahora. **(VER OAKA)**









03C. Senda de las Rocas Hongo

Tras aterrizar en el lugar y ver a Ormi y Logos, **habla con la pandilla de chavales** al lado del sendero. Al hacerlo éstos **te pedirán que les ayudes; acepta el desafío y habla con Clasko**.

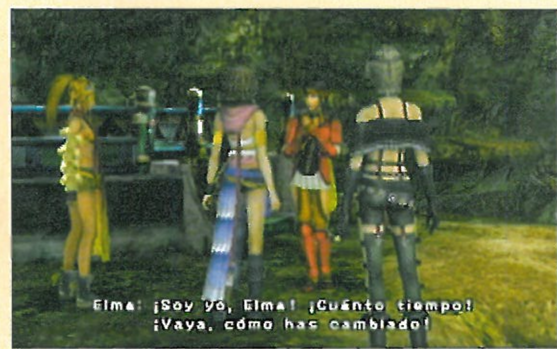
Al entrar en la zona del desafío, verás de nuevo a tus oponentes. Síguelos al piso inferior, avanza por el **entrante central** y podrás abrir un **cofre** con una **Cola de Fénix**.

Sigue después por el camino superior y podrás abrir otro **cofre** con una **Ultrapoción**. Entra en la **cueva** que descubrirás detrás de la Esfera del Viajero y una escena te mostrará a **Ormi y Logos**. De esta manera, **recogerás una nueva esfera**. Sal de la cueva y al hacerlo **te encontrarás con otro personaje**.

A la vuelta, fíjate en el camino y encontrarás otro **cofre** con un **Éter +**. Ve por el camino superior a la plataforma y **sube otro piso** para **hablar con Elma** y dar por finalizada la misión. Obtendrás la **Losa de Atuendos Ánima de Fuego**.



Avanza hasta la Senda de las rocas Hongo para ver una escena donde Logos y Ormi corren hacia algún lugar. Después síguelos.



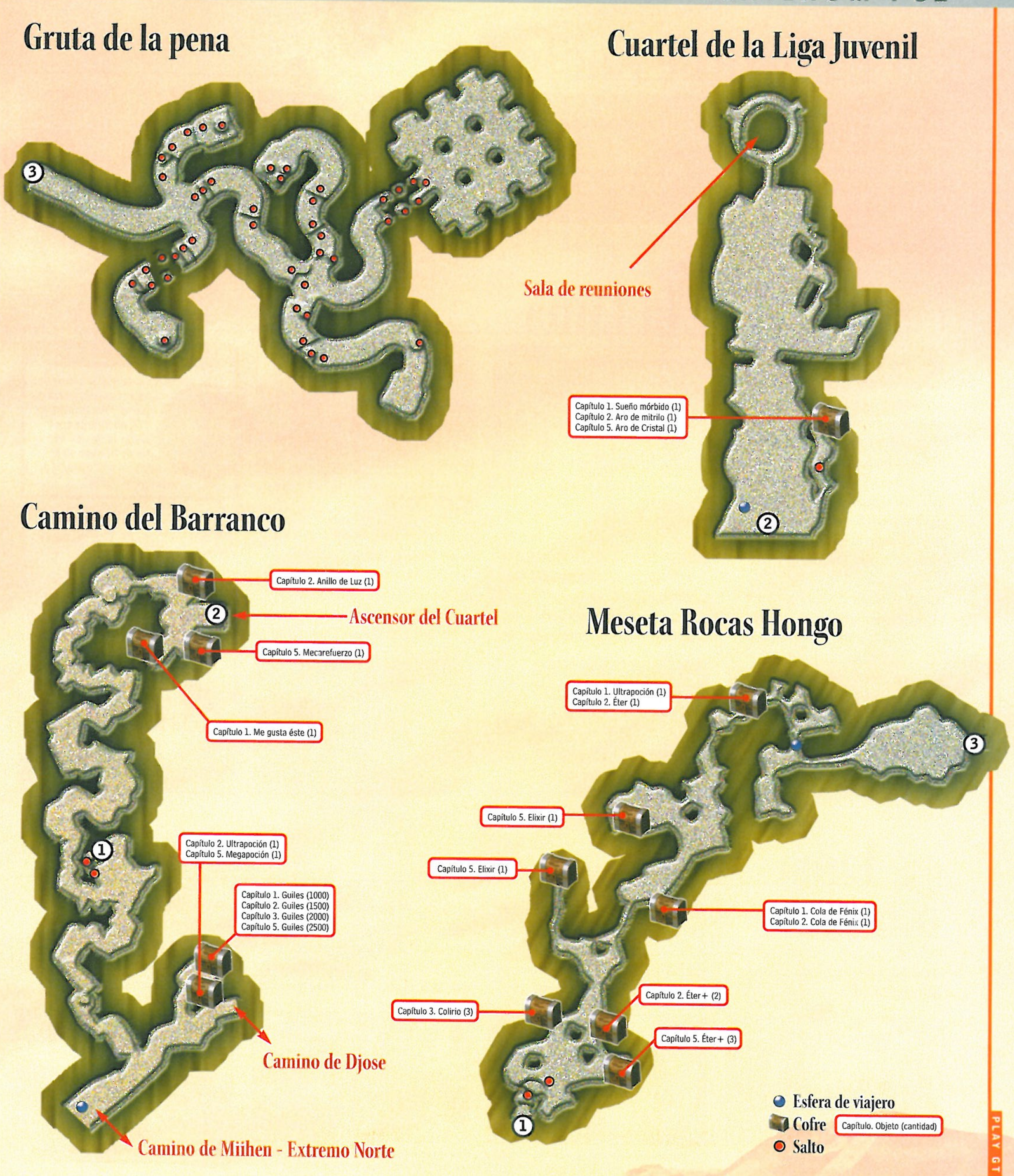
Al final del Barranco de la Senda de las Roca Hongo hay un ascensor que te lleva al cuartel de la Liga juvenil. Habla allí con Elma.

Gruta de la pena

Cuartel de la Liga Juvenil

Camino del Barranco

Meseta Rocas Hongo



03D. La Base de Nooj

Después de hablar con Elma ve a la **entrada de la base**. Sube en el **ascensor** y avanza hasta la entrada de la **tienda de campaña gigante**. Allí podrás hablar con Lucil, la cual lamentará no poder atenderte mejor... lo hará cuando juegues por segunda vez la aventura. **Regresa al Barco Volador**.



Sube en el ascensor al final del Barranco para llegar a la base de la Liga Juvenil.



Ahora no podrás entrar en la base. Sólo lo harás si es la segunda vez que te pasas el juego.



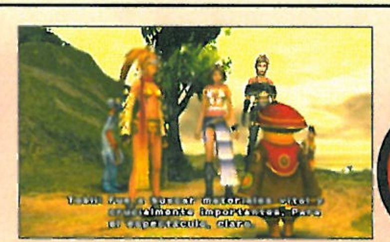
Habla con Lucil para ver una nueva escena. Te dejará pasar la segunda vez que juegues.

03E. El Río de la Luna

Si optas por realizar esta misión**, no podrás conseguir el accesorio Enterprise** en el Capítulo 2. Si por el contrario la realizas, **podrás completar el episodio en el Río de la Luna en el Capítulo 5** (algo imprescindible para completar el juego al 100%). Si decides conseguir el accesorio **no conseguirás la vestisfera Cazadora como premio en esta misión, pero si la obtendrás más tarde.**



Observa la escena del Río de la Luna nada más llegar, para aumentar el porcentaje de juego.



Habla con Tobli en el Río de la Luna para que comience la misión de esta zona.

→ACCESORIO ENTERPRISE

ATENCIÓN

Recuerda que si consigues este accesorio, capaz de quitar 9999 puntos de VIT, no podrás completar la misión del Río de la Luna en el capítulo 5 ni completar el juego al 100%

Vuela al Río de la Luna para una nueva misión extra. Avisamos que tendrás que hacer perfecto este desafío para acabar el episodio en este lugar más adelante. **Habla con un hombrecito** vestido de color rojo para **activar un episodio futuro**. Avanza por el camino que lleva al sur hasta encontrarte con el hypello **ayudante de Tobli**. Debes ayudarle a **regresar con el carro a un lugar seguro**. Tendrás que pelear con todos y cada uno de los ladrones que hagan detener el carro para recuperar la mercancía. Para que no te sea complicado capturar a los ladrones, **mantente siempre situado en el lateral del carro**, no vayas nunca por delante.

Tobli te dará la **Vestisfera Cazadora**, el **accesorio Diadema** y la **Losa de Atuendos Protección Solar**.









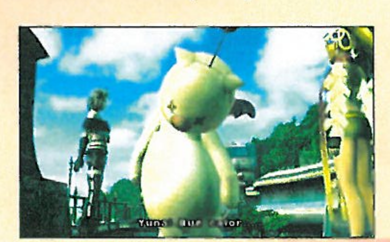
03F. Luca

Dirígete ahora con el Barco Volador hasta Luca. Tras disfrutar de esta entretenida escena de vídeo, **baja las escaleras con la disfrazada Yuna**.

Tras la escena, **un soldado te dirá que le sigas**. Lo encontrarás detrás del puesto que hay a la derecha en la plaza. **Habla con él** y dará comienzo la misión: tendrás que **repartir 10 globos a la gente de la plaza**. A los 8 primeros los verás paseando o tomando el sol. A los dos últimos los podrás ver si buscas en la **cristalera que hay bajo el televisor gigante** en el norte de la plaza. Al hacerlo conseguirás la **Losa de Atuendos Mano de Santo** y podrás disfrutar del final de la historia. Después aparecerás de nuevo en la nave.



Nada más aterrizar, la gente felicitará a Yuna por su falsa actuación al inicio de la aventura.



Tendrás que avanzar disfrazado de moguri por las calles de Luca para ver qué pasó ese día.



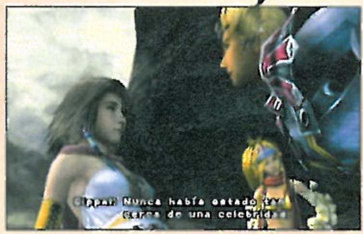
Tienes que completar con éxito el reparto de globos en la plaza para aumentar el porcentaje.



Al final de la misión empezarás a atar cabos y descubrirás cómo Yuna apareció en escena.

03G. El Templo de Djose


Tras la escena con Gippal haz cola en la entrada del templo para apuntarte a la excavación.


Después tendrás que someterte a una entrevista personal y recibirás la carta de presentación.


Aprovecha para pelear con los monstruos del desierto y aumentar el nivel de los personajes.



Una vez te encuentres en el campamento, habla con Nhadala y entrégale la carta de presentación

Al llegar al templo aparecerá un vídeo; cuando recuperes el control del personaje ve a la izquierda para encontrar en un **cofre** una **Cola de Fénix**.

Habla con la gente que rodea la entrada del Templo para hacer tiempo mientras pasan todos a Recepción. Cuando una escena te muestre que ha pasado el último, podrás **entrar en la tienda**; **habla con el hombre del mostrador** y escoge la **primera opción** del recuadro. Entra en el templo y tras la escena de presentación recibirás el **Diccionario Albhed 4**. **Sigue a Gippal** fuera del templo y ve al sur; avanza por el puente hasta encontrarlo y **habla con él**. En la entrevista te dará a elegir dos opciones, **elige la primera "Estamos seguras"** para empezar la misión. Al hacerlo obtendrás una **carta de presentación** que tendrás que llevar hasta el **Desierto de Bikanel**. Ve por el puente hacia el sur y hallarás otro **cofre** con **dos Pociones**.

Vuelve al punto para salvar para subir en el Barco. En el mapa aparece el desierto Bikanel como enlace activo; al llegar allí, **sigue a Rikku** hasta que un vídeo dé paso a otro escenario. Tras hacerte con el **Diccionario Albhed 16**, ve hasta Rikku y Paine a la derecha del escenario. **Habla con el albhed** que está al lado de la máquina dos veces. Elige la **primera opción** (conocer las excavaciones de la zona oeste).

Acércate a los dos hombres que están hablando a la izquierda de las máquinas; haz tiempo por los alrededores y vuelve a hablar con ellos hasta que aparezca **Nhadala**. Habla con ella para que empiece la misión; después **habla con el chico** enfrente de la primera máquina para **excavar**. Aparecerá un **mapa con varias cruces**; tienes que **conseguir el objeto señalado con una cruz amarilla** antes de que se agote el tiempo. Cuando estés cerca de la zona investiga con ✖ y cuando lo tengas en tu poder regresa al vehículo. Al volver habrá terminado la misión y obtendrás **100 guiles**, un **Elixir** y la **Losa de Atuendos Noche Silenciosa**.

Avanza hasta el punto para salvar para volver al Barco Volador. Pero ojo, si quieres puedes seguir excavando para encontrar objetos importantes...



Cuando llegues al templo de Djose todos recibirán a Yuna como la persona que les salvó de Sinh hace unos años.



Después de hacer cola en el exterior, entra en la casa y habla con el hombre del mostrador para apuntarte a la excavación.



Habla con todos los personajes en el campamento del desierto para que regrese Nhadala pronto y puedas comenzar a excavar.

03H. La LLanura de la Calma

Son dos misiones, que puedes hacer de **forma paralela**, y en ambas, tendrás que hablar con gente de Spira.

Para que comiencen, **vuela hasta la Llanura de la Calma**; ignora por el momento la **opción de los juegos** que te comentarán al llegar a este lugar y ve al **vehículo** de la izquierda del escenario. Habla con uno de los dos personajes que se encuentran en ese lugar y escoge la opción **"Menú de la Campaña"**; **inscríbete** y comenzará la misión. Avanza hasta el centro de la Llanura y **habla con el chico a la derecha del punto para salvar**. Te ofrecerá casarte con su hijo... **Declina la primera oferta para no casarte** con él, **pero acepta la misión para encontrarle novia** a lo largo de toda Spira. Con estas dos tareas "activadas", viaja ahora por toda Spira hablando con sus habitantes **pulsando Cuadrado**, y escoge las opciones que te indicamos... »


Nada más entrar en el lugar disfrutarás de otra escena que aumentará el porcentaje del juego.


Además descubrirás la enorme cantidad de minijuegos que ofrece la llanura.



Los enemigos de la Llanura son difíciles de vencer; siempre es mejor huir a tiempo.


Habla con uno de los dos personajes frente al Hover para empezar la guerra publicitaria.

Barranco

Capítulo 1. Cola de Fénix (1)
Capítulo 5. Omnifénix (2)
Capítulo 3. Omnifénix (2)
Capítulo 2. Cola de Fénix (1)

Esfera de viajero
Cofre Capítulo. Objeto (cantidad)
Salto
Minijuegos

Puente

Monte Gagazet / Entrada
Capítulo 3. Ultrapoción (2)
Capítulo 2. Cola de Fénix (2)
Capítulo 1. Poción (2)
Capítulo 5. Poción X (1)

Ruinas

Fondo del Barranco

Capítulo 3. Omnifénix (1)
Capítulo 5. Éter+(1)

Gruta

Capítulo 5. Anillo Seguro (1)
Capítulo 3. Halo de Rayo (1)
Capítulo 3. Anillo Muro (1)
Capítulo 5. Haz Tormentoso (1)
Capítulo 5. Anillo de Sobek (1)
Capítulo 3. Anillo de Hielo (1)
Capítulo 3. Anillo de Agua (1)
Capítulo 5. Anillo de Ageb (1)

Llanura de la Calma

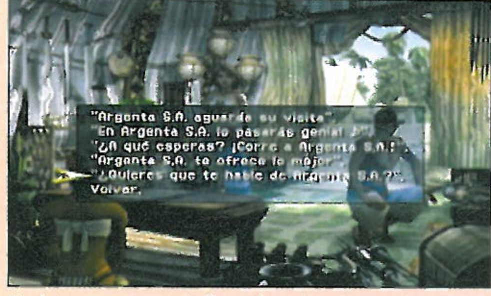
Capítulo 5. Omnifénix (2)
Capítulo 5. Anillo Acuoso (1)
Capítulo 5. Guiles (50000)
Capítulo 1. Cola de Chocobo (2)
Capítulo 2. Cola de Fénix (2)
Capítulo 3. Botines Raudos (1)
Capítulo 1. Cola de Fénix (1)
Capítulo 3. Omnifénix (1)
Capítulo 5. Éter+ (1)
Capítulo 2. Cola de Chocobo (2)
Capítulo 2. Éter (2)
Capítulo 1. Éter (1)
Capítulo 3. Éter (3)
Bosque de Macalania - Extremo Norte



Habla con el dueño de la tienda para comenzar la misión "Buscando Novia": tendrás que charlar con chicas por todo Spira.



Verás esta escena si comienzas las misiones de la Llanura antes de comenzar la Misión principal en la Isla de Besaid.



Tendrás que acertar con la frase adecuada en la campaña para convencer a la gente y así visiten la Llanura de la Calma.

» **• ISLA BESAID:**

Tras el reencuentro con Wakka haz propaganda y busca mujer al chico tímido. Te diremos donde encontrar a la gente que te hará caso y cómo hacerles las encuestas. Vamos allá:

- el chico que se encuentra en la primera cabaña de la derecha: elige hacer propaganda y la 1ª opción.

- la mujer situada frente a esta cabaña: primero haz propaganda, elige la 2ª opción y después haz de cupido, elige la 3ª opción.

- la mujer que atiende en la tienda de objetos: primero haz propaganda, elige la 5ª opción y después haz de Cupido, elige la 3ª opción.

- la mujer que anda por la calle con un perro: haz propaganda eligiendo la 4ª opción y después de Cupido eligiendo la 4ª opción.

- habla con Keepa, en la última tienda a la izquierda: haz sólo propaganda eligiendo la 1ª opción.

- el chico del interior del templo de Besaid: haz propaganda eligiendo la 3ª opción.

• ISLA KILIKA:

Una vez veas el vídeo de la zona, sólo os daremos pelos y señales de las personas que accederán a las encuestas.

- desde el punto para salvar, el chico que está hablando con una mujer: haz propaganda con la 5ª opción.

- sube las escaleras para cruzar al otro lado y ve al final del camino a la derecha. Verás a un **chico al lado de un cofre:** haz propaganda eligiendo la cuarta opción.

- regresa al otro lado del río y ve al norte nada más cambiar de escenario. **Habla con el hombre de azul** que anda por la parte inferior izquierda: haz propaganda eligiendo la 5ª opción.

- desde el mismo escenario, el hombre más a la izquierda: haz propaganda eligiendo la 4ª opción.

- desde ahí, el hombre de la parte superior frente a la puerta de una cabaña: haz propaganda usando la 5ª opción.

- cruza al otro lado del río y baja un poco hasta ver a una mujer hablando con un hombre; a la **mujer con un pañuelo azul en la cabeza**: haz propaganda eligiendo la 2ª opción y después haz de Cupido eligiendo la 3ª opción.

• LUCA:

- desde el punto para salvar, la mujer del banco de madera a la izquierda: haz propaganda eligiendo la 3ª opción y de Cupido eligiendo la 2ª opción.

- desde el punto para salvar la mujer en el banco más a la derecha: haz propaganda eligiendo la 5ª opción y de Cupido con la 3ª opción.

- en la plaza, a la mujer mayor sentada en el banco de color verde: haz propaganda eligiendo la 5ª opción.

- en la plaza, al chico situado frente al puestecito a la derecha: haz propaganda con la 4ª opción.

- dentro del Estadio (siguiendo el camino sur desde la plaza), habla con la mujer sentada entre las dos escaleras de subida: elige la 2ª opción para la propaganda y la 2ª opción para hacer de Cupido.

- el hombre que camina por la zona (soldado): haz propaganda eligiendo la 3ª opción.

- en el puerto (por la derecha desde el estadio) a la **mujer de rojo** que camina por los alrededores: haz propaganda con la 4ª opción y de Cupido con la 2ª opción.

- al hombre que merodea por esa zona: haz propaganda con la 1ª opción.

• CAMINO DE MIIEN:

- las dos primeras mujeres que encontrarás en el camino a la izquierda: a la de la izquierda haz propaganda eligiendo la 1ª opción y de Cupido también con la 1ª opción.

- a la mujer de la derecha: haz propaganda con la 2ª opción y haz de cupido con la 5ª opción.

- el hombre a la derecha del camino, en un entrante (tendrás que avanzar a lo largo del camino): haz propaganda eligiendo la 3ª opción.

- la mujer albhed a la izquierda del camino, al lado de una máquina: haz propaganda eligiendo la 4ª opción y de Cupido con la 2ª opción.

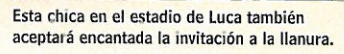
- el hombre a la derecha del camino (cerca de una casa): haz propaganda con la 2ª opción.

- enfrente de la agencia de viajes hay una pequeña cornisa con vistas al mar; **pregunta al hombre que está sentado:** haz sólo propaganda eligiendo la 1ª opción. »





También deberás elegir bien la frase cuando te ofrezcas a hacer de cupido entre las chicas.



Esta chica en el estadio de Luca también aceptará encantada la invitación a la llanura.



Recuerda visitar todos los rincones de Spira para hacer propaganda a los habitantes.

Si dice esta frase conseguirás la mayor puntuación y el mayor efecto publicitario.


Ésta una de las chicas que aceptarán que hagas propaganda y de cupido con ellas.


Este lugar se encuentra al final del camino del Río de la Luna. Es la entrada a Guadosalam.


Los niños de Spira también aceptarán gustosos que les hables de los juegos de la Llanura.


Tanto las frases que tienes que elegir como los personajes vienen reflejados en el texto.

» **- en la agencia de viajes** a la mujer sentada en la mesa: haz propaganda con la 2ª opción y de Cupido con la 4ª opción.

- en la agencia de viajes, habla con el hombre sentado en la mesa de la derecha: haz propaganda con la 3ª opción.

- después de la agencia, a la mujer en el segundo puente de madera: haz propaganda con la 4ª opción y de cupido con la 1ª.

- el hombre al norte del camino viejo (pantalón amarillo, camisa morada): haz propaganda con la 2ª opción.

- la mujer cerca de la Esfera del Viajero en el camino viejo: haz propaganda con la 4ª opción y de Cupido con la 1ª.

- al final del camino viejo, yendo al sur desde el punto para salvar, el hombre sentado más arriba: haz propaganda con la 1ª opción.

- al final del camino viejo, al sur del punto para salvar, el hombre sentado más abajo: haz propaganda con la 3ª opción.

• TEMPLO DE DJOSE:

- la mujer a la derecha del punto para salvar: haz propaganda con la 3ª opción y de Cupido con la 4ª opción.

- la mujer albhed al lado de la tienda: haz propaganda con la 1ª opción y de cupido con la 5ª opción.

- el hombre de verde a la izquierda: haz propaganda con la 2ª opción.

- en el puente de piedra, al sur del templo, habla con la **mujer albhed** que camina por la zona: haz propaganda con al 3ª opción y de cupido con la 5ª opción.

- el hombre a la izquierda del puente: haz propaganda con la 5ª opción.

- el hombre del puente, con pantalón verde: haz propaganda con la 1ª opción.

- el hombre a la derecha del puente, con pantalón azul marino: haz propaganda con la 4ª opción.

- la mujer a la izquierda en el segundo puente: haz propaganda con la 3ª opción y de Cupido con la 5ª opción.

• RÍO DE LA LUNA:

- la mujer albhed al final del camino del sur: haz propaganda con la 3ª opción y de Cupido con la 1ª opción.

- el niño cerca del punto para salvar (va caminando): haz propaganda con la 5ª opción y de Cupido con la 2ª opción.

- niño junto a las escaleras del shupaff: haz propaganda con la 5ª opción.

- la mujer en el embarcadero del norte (monta en el shupaff y cruza el río): haz propaganda con la 5ª opción y de Cupido con la 4ª opción.

- desde el embarcadero sur ve por el camino de la izquierda hasta el final del camino, **habla con la anciana** al lado de la puerta: haz propaganda con la 1ª opción y de Cupido con la 5ª opción.

• GUADOSALAM:

- habla con el chico situado a la izquierda de la entrada a la posada: haz propaganda con la 1ª opción.

- el hombre que se encuentra en el mostrador de la posada: haz propaganda con la 2ª opción.

- el hombre detrás del mostrador de la tienda de objetos (sube por el puente y después a la derecha): haz propaganda con la 2ª opción.

- el hombre de la tienda de objetos: haz propaganda con la 4ª opción.

- desde la tienda de objetos, habla con el **Hypello** situado en la tienda de la derecha: haz propaganda con la 5ª opción.

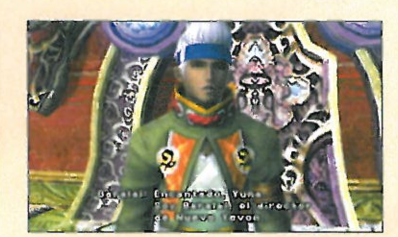
Tendrás que repetir las entrevistas con todos los personajes en cada capítulo. De Cupido en los Capítulos 1, 2 y 3 y de relaciones públicas en los capítulos 1, 2, 3 y 5. Cuando hagas de Cupido, si obtienes una buena puntuación obtendrás tu recompensa en el Capítulo 5. En cuanto a la guerra publicitaria, conseguirás **puntos que canjear por objetos** y que las dos empresas se fusionen en el capítulo 5.

03I. Bevelle

Vuela con el Barco Volador hasta Bevelle y, tras contemplar la escena de vídeo que acompañará a tu llegada, avanza hasta llegar a la entrada del templo y sigue el camino hasta que dé comienzo una nueva escena de vídeo en el que **se dará a conocer Baralai**.

Cuando termine, **entra en el templo** y monta en la **plataforma** situada en el centro para subir a un piso superior. Allí **habla de nuevo con Baralai y obtendrás el Accesorio Tiara**. Después de esto, no queda más por hacer aquí, así que **regresa al Barco Volador** para seguir el viaje.


Al entrar en Bevelle todos recibirán a Yuna como si siguiera siendo una alta invocadora.


Habla con Baralai en la entrada del templo y después en el interior del templo.

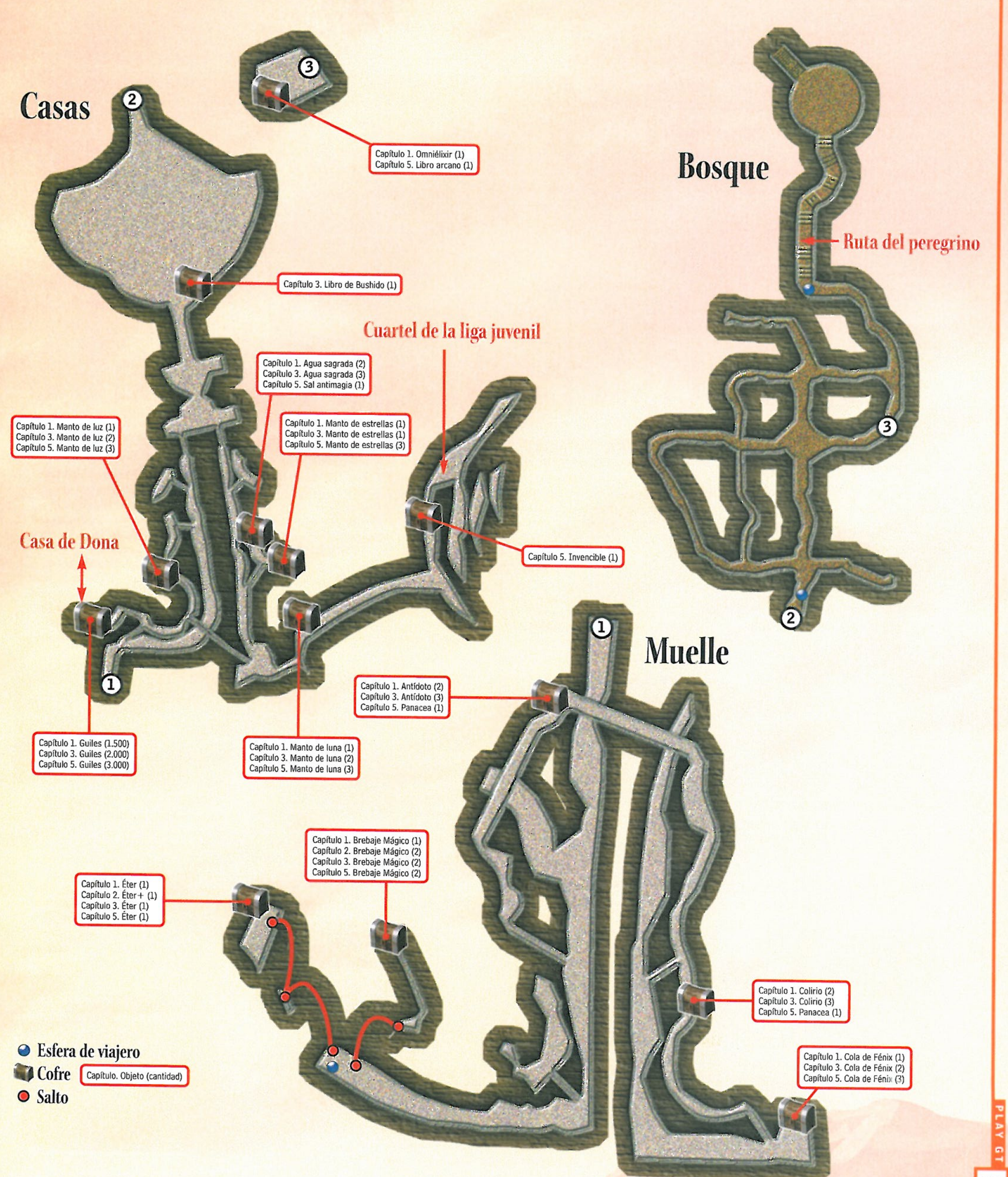
03J. Isla de Kilika

Avanza hasta el cambio de escenario y sube por las **escaleras de madera**. A la izquierda hay una **casa de madera con una alfombra roja** en la puerta. Al acercarte verás una escena con Barthello; entra en la casa para **hablar con Dona** y completar un poco más del porcentaje del juego.

Avanza después al otro lado del río (utiliza uno de los puentes) y busca el **camino de color blanco**; a la izquierda de una de las casas de madera encontrarás a un **hombre grabando el paisaje con una cámara**, habla con él para conseguir un **"súper" accesorio** "chachi piruli" en el **capitulo 5**.

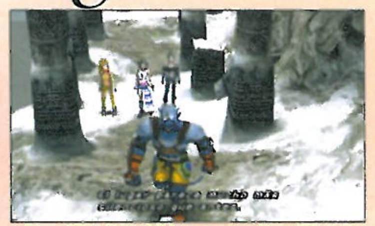

Avanza hasta la casa de Dona para ver una escena entre ella y el pobre Barthelo.


Habla con este cámara también en el Capítulo 3 y 5 para investigar después el cuartel.


Casas
Capítulo 1. Omniélixir (1)
Capítulo 5. Libro arcano (1)
Capítulo 3. Libro de Bushido (1)
Cuartel de la liga juvenil
Capítulo 1. Agua sagrada (2)
Capítulo 3. Agua sagrada (3)
Capítulo 5. Sal antimagia (1)
Capítulo 1. Manto de luz (1)
Capítulo 3. Manto de luz (2)
Capítulo 5. Manto de luz (3)
Capítulo 1. Manto de estrellas (1)
Capítulo 3. Manto de estrellas (1)
Capítulo 5. Manto de estrellas (3)
Casa de Dona
Capítulo 5. Invencible (1)
Capítulo 1. Guiles (1.500)
Capítulo 3. Guiles (2.000)
Capítulo 5. Guiles (3.000)
Capítulo 1. Manto de luna (1)
Capítulo 3. Manto de luna (2)
Capítulo 5. Manto de luna (3)
Bosque
Ruta del peregrino
Muelle
Capítulo 1. Antídoto (2)
Capítulo 3. Antídoto (3)
Capítulo 5. Panacea (1)
Capítulo 1. Brebaje Mágico (1)
Capítulo 2. Brebaje Mágico (2)
Capítulo 3. Brebaje Mágico (2)
Capítulo 5. Brebaje Mágico (2)
Capítulo 1. Éter (1)
Capítulo 2. Éter+ (1)
Capítulo 3. Éter (1)
Capítulo 5. Éter (1)
Capítulo 1. Colirio (2)
Capítulo 3. Colirio (3)
Capítulo 5. Panacea (1)
Capítulo 1. Cola de Fénix (1)
Capítulo 3. Cola de Fénix (2)
Capítulo 5. Cola de Fénix (3)
Esfera de viajero
Cofre
Capítulo. Objeto (cantidad)
Salto

03K. Monte Gagazet

Vuela con el Barco hasta el Monte Gagazet y habla con Kimahri. Lo podrás hacer más adelante en el 2º capítulo. Si no lo haces ninguna de las dos veces no conseguirás una **Vestisfera en el capítulo 3**. **Elige la 2ª opción** (nos encargaremos de Lian y Ayde) y regresa al Barco.


Nada más llegar al lugar verás una escena en la que Yuna recordará el pasado de nuevo.


Habla con Kimahri en la montaña para ampliar el porcentaje de juego visto.


Dependiendo de lo que contestes a los ronso recibirás más tarde una vestisfera o no.

04. Misión 3
La Vestisfera Maga Blanca

Ahora sí, después de haber realizado todas estas tareas extra (aún quedan más ¿eh?), **avanza hasta la Isla de Besaid**. Yuna recordará su pasado en esta ciudad y aparecerá un viejo conocido de *FFX*, **Wakka**. Cuando termine la escena y tengas de nuevo el control de Yuna, **recorre el pueblo y habla con la gente**; entra en el templo y accede a la sala de la derecha, podrás encontrar un **cofre cerrado con llave**... quizá tengas que volver aquí más adelante.
(VER EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES)

Entra ahora en la de la izquierda, verás a un hombre que te preguntará si has visitado la **cueva de las ruinas**... definitivamente tendrás que **volver aquí más tarde** en el juego.

Avanza hasta la segunda cabaña a la derecha para encontrar a **Lulú**. Acércate hasta ella y dará comienzo una nueva escena. De nuevo con el control de tu personaje, **entra en la cabaña y habla otra vez con Lulú** para descansar y pasar al día siguiente. Cuando estés de nuevo en pie, sal de la cabaña y habla con Lulú; **elige la primera opción** (buscar a Wakka) y la misión comenzará. »

→ EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES

Para que los personajes evolucionen y aprendan las habilidades de las Vestisferas necesitan pelear ¡no hay otra forma! Lo mejor que puedes hacer es **quedarte en campo abierto**, cerca de una Esfera del Viajero para salvar la partida y esperar a que aparezcan los monstruos para entrar en combate. Asegúrate de tener accionada en el menú la habilidad de la Vestisfera en concreto que quieres que aprendan. **Los Puntos de Habilidad de las Vestisferas no tienen nada que ver con el Nivel de Experiencia** que alcancen tras los combates. Cuando un personaje ataque de forma normal, se sumará un punto a la habilidad, si ataca con los comandos sumará más puntos y si utiliza los comandos repetidamente, más todavía. Si un personaje no ataca en un combate, la habilidad en concreto no suma puntos, pero sí ganará Puntos de Experiencia. Estos puntos se suman al final de los combates y hacen que suba la Fuerza, la Vitalidad y la Defensa de nuestras chicas. **Pelea utilizando los comandos** para aprender las habilidades más rápido.





→ COFRE EN EL TEMPLO

ATENCIÓN

El cofre cerrado del templo se abre con una llave que tienen en la tienda de Besaid, pero cuesta 900.000 guiles. La segunda vez que vengas y descubras el significado del cofre, la llave habrá desaparecido. No te líes a pelear sólo para conseguir ese dinero y comprar la llave, no te preocupes.

→ PIRODRAGÓN

VIT	980
PM	84
DÉBIL A	Hielo
ROBAR	Ultrapoción
DÉBIL A	{x 1,5}
ABSORBE	{+}
INMUNE	{/}
M.D.D.	{1/2}

Si no has evolucionado a tus personajes combatiendo con muchos monstruos para ganar Experiencia, puede que resulte más complicado vencerle. Pero **si tienes al equipo bastante mejorado, no te durará ni un "santiamén"**. De cualquier forma te diremos que, lógicamente, este pequeño dragoncito es **débil al elemento Hielo** y muy fuerte al elemento Fuego, así que no uses Sableardiente y ni magias Piro. **Usa la canción de aliento para dar Vitalidad** al equipo si hace falta **y el Baile Nocturno** para que le sea más complicado hacer diana. Por lo demás... pan comido.



Habla con Lulú fuera de la casa después de haber descansado para comenzar la misión en Busca de Wakka en la Isla de Besaid.



Tendrás que buscar las cuatro cifras en distintos lugares de la Isla. Tranquilo, que está especificado en el texto. Estos números son aleatorios.

Cueva

Capítulo 1. Éter (1)
Capítulo 2. Éter (2)
Capítulo 3. Éter (3)
Capítulo 5. Éter (4)

Capítulo 1. Poción (2)
Capítulo 2. Poción (3)
Capítulo 3. Ultrapoción (2)
Capítulo 5. Omnipoción (1)

Playa

Brazo de mar

Capítulo 1. Ultrapoción (1)
Capítulo 2. Ultrapoción (2)
Capítulo 3. Poción X (1)
Capítulo 5. Poción X (2)

Capítulo 1. Pluma de chocobo (2)
Capítulo 2. Anillo muro (1)
Capítulo 3. Anillo luna (1)

Capítulo 1. Guiles (1.000)
Capítulo 2. Guiles (1.500)
Capítulo 3. Guiles (2.500)
Capítulo 5. Guiles (3.500)

Capítulo 1-5. Gigante enfurecido (1)

Camino de la cascada

Camino de las ruinas

Promontorio

Camino al pueblo

Pueblo de Besaid

Capítulo 5. Libro de magia negra (1)

Albergue

Casas

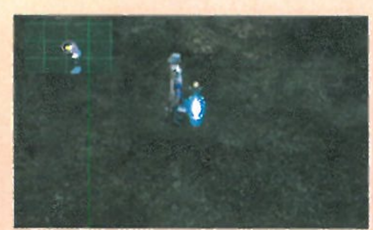
Tienda

Esfera de viajero
Cofre Capítulo. Objeto (cantidad)
Salto
Cifras



Cuando tengas las cifras introdúcelas según las veas en la parte superior de la pantalla.


Abre los cofres que hay en el interior de la cueva para obtener objetos interesantes.

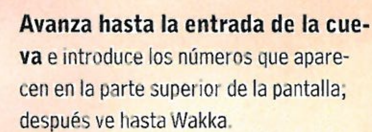

Cuando te acerques a la esfera y la inspecciones aparecerá el monstruo de la cueva.



Habla con los monjes del templo para descubrir la función del cofre y la Llave de Besaid.

» **Si preguntas a la gente del pueblo te darán pistas** sobre los lugares donde encontrarás los números; **números que necesitas para entrar en la cueva** donde se encuentra Wakka. Si no quieres perder el tiempo con adivinanzas, sigue nuestros pasos.

Sal del pueblo y sube la cuesta a la derecha del **punto para salvar** e **inspecciona las rocas** de la derecha (señaladas en el mapa con una luz roja); al hacerlo aparecerá un número en pantalla (el cual no especificamos por que **es aleatorio**), acuérdate de éste y sigue avanzando. Nada más entrar en el camino, **trepa a la columna** de la derecha para averiguar el siguiente número, después sigue el **camino hasta la playa**. Fíjate bien porque en el camino verás la entrada de la cueva, para que sepas volver al lugar más adelante. En la bifurcación **toma el camino del sur** (el de la derecha lleva al mirador). Nada más entrar en la playa, **sube a la cornisa** de la izquierda para encontrar el lugar con el tercer número; tendrás que subir a lo más alto de la cima. Si te quedas observando **verás brillar la zona exacta** donde se encuentra la placa con el número. Acto seguido **rodea la orilla** de la playa hasta descubrir la cuarta señal en el mapa, **trepa a otra colina** y podrás conseguir el último número.



Avanza hasta la entrada de la cueva e introduce los números que aparecen en la parte superior de la pantalla; después ve hasta Wakka.

Tras el vídeo, tendrás que encontrar la esfera que buscaba Wakka; avanza por el pasillo y al llegar a la bifurcación ve por el camino de la izquierda para abrir un **cofre** con **dos Pociones**. Sigue por el camino de la derecha, salta por las rocas, **salva la partida** y coge la **esfera** que verás cerca de la pared de la izquierda. Pero antes de eso, vete preparando para enfrentarte a ¡otro monstruo!.

(VER PIRODRAGÓN)

→ LOS COMBATES III

Otro de los puntos que hay que tener en cuenta a la hora de preparar a los personajes para el combate son las **Losas de Atuendos**. Éstas **te permitirán cambiar de ropa durante el combate y tener comandos extra o habilidades extra en los personajes que la lleven**. Encontrarás **60 Losas** a lo largo de la aventura y las conseguirás en cofres, cumpliendo misiones o ayudando a la gente. Para accionar las losas, primero escoge "Losas" en el menú; después fíjate en la imagen de la derecha para ver los extras que tiene; por ejemplo encontrarás algunas que tengan el comando Tiniebla, otras harán que los ataques de algún elemento te produzcan la mitad de daño, o aumentarán tu defensa mágica o tu fuerza... hay un montón de posibilidades. **Una vez hayas elegido la Losa de Atuendos tendrás que colocar en el agujeros las Vestisferas que vayan bien para esa losa**. Volvemos a poner un ejemplo: si eliges una losa que aumente el poder mágico en 10 puntos, asegúrate de que las Vestisferas que pongas tengan ataques mágicos: Maga Blanca, Maga Negra y Estrella Pop. Quizá a simple vista parezca un sistema complicado, pero una vez le hayas cogido el truco... será coser y cantar.





Tras el combate, obtendrás la Vestisfera Maga Blanca; avanza hasta Wakka y habla con él. Obtendrás la **Esfera de Besaid** y la **Losa de Atuendos Muralla Circular**; después, aparecerás en el Barco Volador.

(VER LOS COMBATES III)

Regresa de nuevo a Besaid y entra en el templo. Habla con el **monje** situado en la sala de la izquierda. Te pondrá en aviso sobre **otras cifras** a encontrar en la Isla para acceder a otra zona de la cueva. Pero para ello **necesitarás la "Esfera Detectora"**; parece que se encuentra en la sala de la derecha en el templo, dentro del cofre, pero para abrirla **necesitas una llave con el símbolo de Besaid**, y esa llave la hubieras podido conseguir en la tienda de objetos de la Isla si preguntaste por **"alguna ganga"**... el único problemilla es que necesitábamos... ¡900.000 guiles! De cualquier forma, al haber preguntado al monje, en la tienda nos dirán que la Llave se la han vendido a un viajero... que lo encontraremos en el norte. Más adelante narraremos cómo encontrarlo. **Regresa al Barco y pon rumbo a las ruinas de Zanarkand.**



Lulú hablará con Yuna en el mirador y la recordará quién ha sido. Tras esta escena tendrás que descansar en la casa de Lulú y Wakka.


Para llegar hasta esta zona sólo tienes que imitar a los niños que juegan al escondite. Pulsa círculo debajo del niño para subir a la colina.

05. Misión 4 Vuelta a Zanarkand



Estos simpáticos monos tendrán más adelante un papel muy importante en la aventura.



Habla con Cid y échale la bronca por haber comerciado en las ruinas sagradas.

Antes de adentrarte en esta misión **te recomendamos que mejores a los personajes** para que no te sea nada complicado destruir a los enemigos de esta zona. Para que te hagas una idea, **hemos subido hasta el nivel 20 a nuestros personajes, mejorando las vestisferas de Paine: Estrella Pop, Guerrera; de Rikku: Guerrera; y de Yuna: Pistolera, Maga Blanca.**

Nada más entrar en las ruinas, sube a la colina de la derecha y habla con el personaje que se encuentra más alejado. Se trata de **Isaaru**; elige la **segunda opción** diciendo que sí le conoces y te contará su historia. Después de esto, avanza por el camino hasta la **entrada de las ruinas** y sigue a los tres niños (antes puedes **comprar objetos** si hablas con la chica a la izquierda de la puerta). Sigue por el camino después de la escena en la que descubras la pista (mono) y **en la bifurcación ve por el segundo camino de la derecha** para descubrir un **cofre** con un **Omnifénix**. Después avanza por el camino de la **izquierda** en el mapa. En el camino podrás abrir otro **cofre** con una **Cola de Fénix**. Al llegar al final, sube las escaleras y avanza por el pasillo final hasta adentrarte en el templo. En la siguiente sala verás a los tres niños saltando de alegría al lado de un cofre y en el centro una **plataforma** que te llevará a un nivel inferior. Monta en ella, **salva la partida** y entra en la siguiente habitación. Allí encontrarás a **Cid**; habla con él (contéstale lo que quieras, nosotros hemos elegido "claro que sí").

Entra por la puerta del fondo; abre los **cofres** de derecha a izquierda para recoger: un **Éter**, una **Panacea**, **otras dos Panaceas**, una **Ultrapoción**, una **Cola de Fénix**, y un **Elixir**... parece que nos vamos a enfrentar a algo gordo teniendo en cuenta la cantidad de objetos que nos dan...

Avanza por la puerta al fondo de la sala, y tras la escena **escoge la última opción:** "Es Isaaru". Depende de la opción que cojas **la historia cambiará,** así que asegúrate de elegir la correcta; sólo así conseguirás la **Losa de Atuendos Ganas de Vivir**. Avanza hasta el final de la plataforma y baja las escaleras; avanza por el pasillo hasta encontrar la Esfera... pero no creas que te será tan fácil conseguirla. **(VER GUARDIÁN)**

Tras la pelea, conseguirán la Esfera y aparecerán de nuevo automáticamente en el Barco Volador.

→ SUBE NIVEL DE PERSONAJES

ATENCIÓN

Entretente en Besaid o la Llanura de los Rayos para evolucionar a los personajes y que suban su nivel hasta 18 – 20; sino, los enemigos de este lugar se convertirán en una pesadilla.

→ GUARDIÁN

VIT	2880
PM	1000
DÉBIL A	-- los cuatro elementos
ROBAR	-- **Velo Protector**
DÉBIL A	{x 1,5}
ABSORBE	{+}
INMUNE	{/}
M.D.D.	{1/2}

No será nada complicado derrotarle si te encuentras en un nivel lo suficientemente alto para infligir gran daño físico. **Los ataques mágicos no le harán nada, de modo que coloca Vestisferas como Pistolera o Guerrera a tu equipo.** También puedes incluir una **Maga Blanca** que se ocupe de mantener con vida al equipo, además si la tienes lo suficientemente evolucionada podrás resucitar a las compañeras con Lázaro. **Los ataques que puedes utilizar son: Rompecoraza, Rompebrazo, Tiro penetrante, Tiro a nivel y ataques físicos normales y corrientes.** El dragoncito te quitará una media de 150 HP por cada golpecito que dé, de modo que toma tus precauciones.
También puedes utilizar Acometida para dar prisa a todas las aliadas, claro que hacer esto es no controlar a ninguno de los personajes y esperar a que ellas solas eliminen al enemigo.





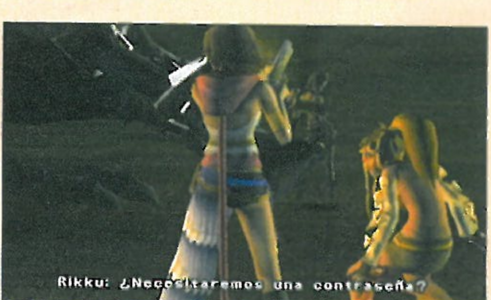
Que no se te olvide abrir todos los cofres en la sala junto al lugar donde has hablado con Cid. Obtendrás objetos importantes.



Cuando llegues al final de las ruinas oirás una voz. Pregunta si es Isaaru el que habla, después de decir la contraseña.



Al decir la contraseña y descubrir a Isaaru como la voz misteriosa, recibirás como premio una losa de atuendos.



Al final de la azotea entrará en la cueva de las ruinas de Zanarkand y te encontrarás con otro jefe al que tendrás que derrotar.



Salva en la esfera del viajero antes de adentrarte en el combate con el jefe final y prepara al equipo antes de seguir avanzando.



Al final de la gruta verás un pedestal con media esfera. Tras descubrirla será cuando aparezca el monstruo.

06. Misión 5 Una Mala Esfera


Desde la Esfera del Viajero salta sobre la barca y después al muelle para llegar al cofre.



Escucha la conversación en el bosque de Kilika para descubrir las contraseñas y llegar al templo.

Antes de adentrarte en la búsqueda de la esfera, **te diremos cómo conseguir los cofres del pueblo...** la verdad es que son unos cuantos.

Usa la Esfera del Viajero para **salvar la partida**. Detrás de ésta podrás ver un **barco** en el agua, salta hacia él y después al pequeño muelle a la izquierda para abrir tu **primer cofre** y conseguir un **Éter**. Regresa a la zona de la Esfera y avanza a la derecha, verás otra **barca** que te conducirá a otro **cofre** si saltas sobre ella. Conseguirás un **Brebaje Mágico**; regresa al muelle, avanza por él y sube por la **segunda escalera de madera** (al lado de un puesto de fruta); al cruzar el primer puente encontrarás un **cofre** con **dos Antídotos**. Cruza el segundo puente y al lado de la **segunda cabaña** (hacia abajo) encontrarás otro **cofre** con **dos Colirios**. Baja por las siguientes escaleras de madera y encontrarás otro **cofre al final del embarcadero** con una **Cola de Fénix**. Vuelve a cruzar los puentes y baja las escaleras al lado del **puesto de fruta** para seguir el camino por la parte izquierda del muelle. Sigue y saldrá un vídeo; avanza y **rodea la cabaña** de la derecha para encontrar otro **cofre** con un **Manto de Luz**. Cruza el **puente de madera** más abajo y ve a la derecha para encontrar otro **cofre** con un **Manto de Luna**; retrocede hasta el muelle y avanza, sin cruzar el río, a las **primeras escaleras** de la derecha. Antes de subir, abre el **cofre** a la izquierda para recoger **dos Aguas Benditas**. Sube las escaleras y **rodea la casa** a la derecha para abrir un **cofre** con un **Manto de Estrellas**. Vuelve al punto para salvar, **salva la partida** y ve al final del muelle para **entrar en el Bosque**.

Tras el vídeo dará comienzo la misión. Sigue por el camino y **salva la partida** en el siguiente punto para salvar... más vale prevenir.
(VER LOS ENEMIGOS)

En el primer desvío a la derecha verás a dos hombres que te dirán la **contraseña de la Liga Yevon**, cada uno te dirá una cosa distinta: **Mono Melindroso** y **Mono Medroso**. Ve por la izquierda y sigue por el primer desvío hacia el sur (sin desviarte en las bifurcaciones) hasta el camino principal. Continúa y **escoge la primera opción** para oír una conversación entre los árboles. **Escoge seguir mirando** para descubrir las contraseñas: si el número de soldados del puesto de guardia es **impar** será **"Mono Reptador"**, mientras que si el número es **par** la contraseña será **"Mono Trepador"**. Vuelve al camino principal y sigue el primer camino de la derecha. **Salva la partida** y di la contraseña a los soldados; el orden correcto será el siguiente: **trepador, reptador** (conseguirás una **Ultrapoción**), **trepador** (conseguirás un **Éter**), **reptador y reptador** (conseguirás un **Éter +**). Al terminar de pasar los controles conseguirás la **Losa de Atuendos Bestia Acuática**.

Al final de la escalera verás un vídeo y dará comienzo otro combate para conseguir la esfera que buscamos.
(VER GOLEM X)

Disfruta del vídeo, el Capítulo ha acabado.

→ LOS ENEMIGOS

Si hay algo que hay que tener en cuenta a la hora de pelear es al tipo de enemigos a los que te enfrentas; **cada tipo es débil o inmune a un tipo de ataques o elementos**.
Como en todos los *Final Fantasy*, dependerá de su naturaleza; de cualquier forma te diremos que **las plantas son débiles al elemento Fuego; los dragones al elemento Hielo, los entes o flanes amarillos al elemento Agua...** y así con todos los tipos de enemigos. Hay otros enemigos (como los que tienen algún tipo de concha) a los que harás más daño con ataques físicos.

Sin embargo, **hay algo nuevo en estos enemigos** a la hora de los combates y es **su estado de "Ultraesencia"**. Cuando hayas derrotado en muchas ocasiones a un mismo tipo de enemigos, la próxima vez que te enfrentes a uno de ellos, éste entrará en estado de Ultraesencia, el espíritu de todos los de su especie a los que has derrotado se unirá a él y duplicará sus fuerzas, de modo que aumentará sus HP y, lógicamente, el daño que infligirá será mayor. Aunque sea más difícil derrotarle, merecerá la pena ya que **los Puntos de Experiencia que obtendrás al finalizar el combate también aumentarán**.





→ GOLEM X

VIT	1935
PM	0
DÉBIL A	-- Electro
ROBAR	-- Cota de Mitrilo
DÉBIL A	{x 1.5}
ABSORBE	{+}
INMUNE	{/}
M.D.D.	{1/2}

Si tienes en un nivel alto a tus personajes no tiene por qué resultarte muy difícil derrotarle. Hay dos opciones. Una es **usar la misma estrategia que en el combate contra el Guardián** en las ruinas de Zanarkand. Es decir, tener a dos personajes con la Vestisfera de guerreras y a otro como Maga Blanca (es muy importante que haya un apoyo de cura debido a su potente ataque). **La otra opción es el Look Súper de Paine.** Aunque las otras chicas desaparecerán, el ataque de Paine será triple. Y no sólo atacará Paine: **las alas también tendrán su propio ataque.** Ahora tú decides la estrategia que debes utilizar.

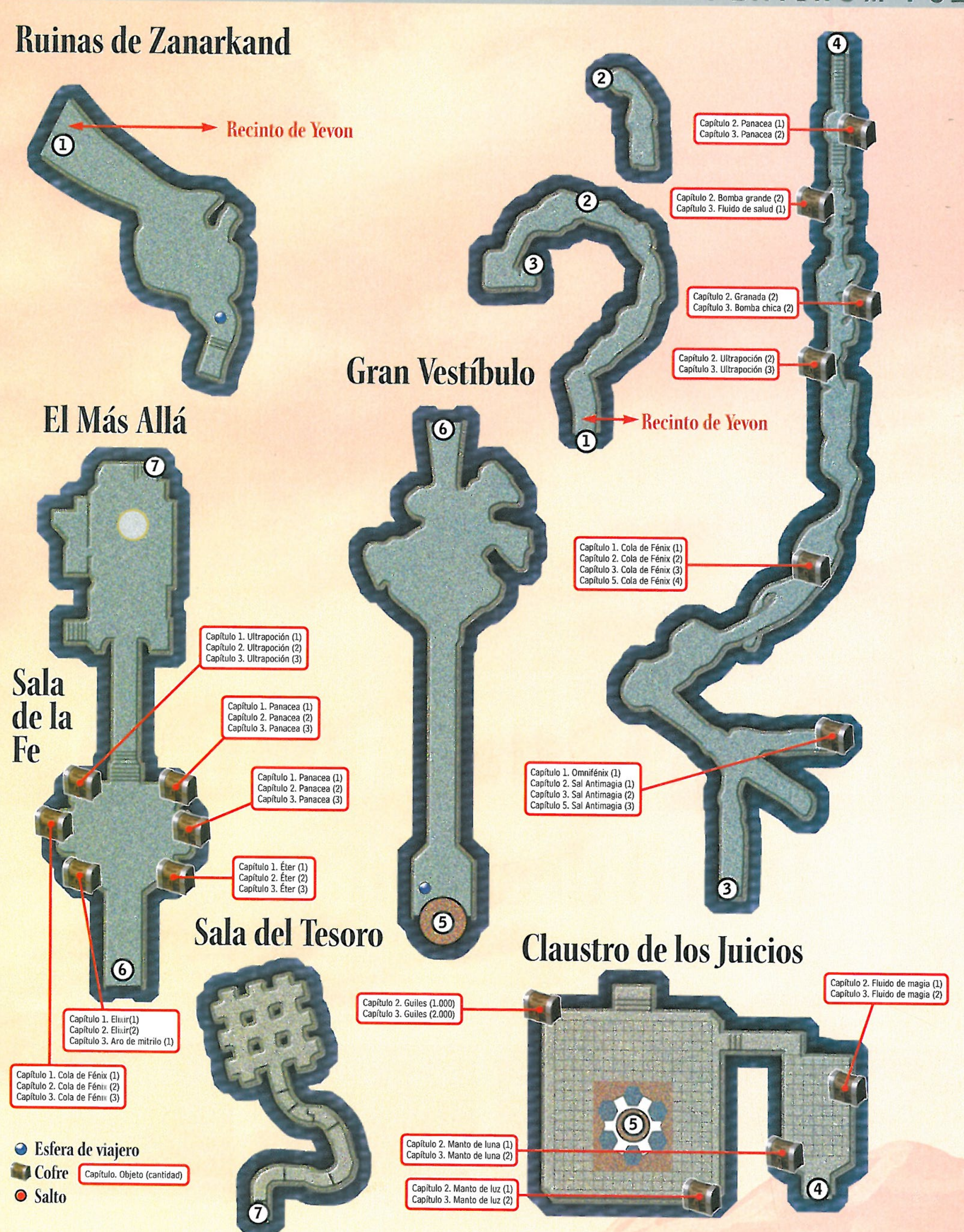





Al llegar al balcón anterior del templo verás una escena familiar... ¡Son los Ángeles de Charlie en versión japonesa! Paine tendría que ser pelirroja...



En el Camino al Templo te podrás encontrar con difíciles enemigos que aumentarán mucho los puntos de Experiencia de tus personajes.


Ruinas de Zanarkand
Recinto de Yevon
Gran Vestíbulo
Recinto de Yevon
Capítulo 2. Panacea (1)
Capítulo 3. Panacea (2)
Capítulo 2. Bomba grande (2)
Capítulo 3. Fluido de salud (1)
Capítulo 2. Granada (2)
Capítulo 3. Bomba chica (2)
Capítulo 2. Ultrapoción (2)
Capítulo 3. Ultrapoción (3)
Capítulo 1. Cola de Fénix (1)
Capítulo 2. Cola de Fénix (2)
Capítulo 3. Cola de Fénix (3)
Capítulo 5. Cola de Fénix (4)
Capítulo 1. Omnifénix (1)
Capítulo 2. Sal Antimagia (1)
Capítulo 3. Sal Antimagia (2)
Capítulo 5. Sal Antimagia (3)
El Más Allá
Sala de la Fe
Capítulo 1. Ultrapoción (1)
Capítulo 2. Ultrapoción (2)
Capítulo 3. Ultrapoción (3)
Capítulo 1. Panacea (1)
Capítulo 2. Panacea (2)
Capítulo 3. Panacea (3)
Capítulo 1. Panacea (1)
Capítulo 2. Panacea (2)
Capítulo 3. Panacea (3)
Capítulo 1. Éter (1)
Capítulo 2. Éter (2)
Capítulo 3. Éter (3)
Capítulo 1. Elixir(1)
Capítulo 2. Elixir(2)
Capítulo 3. Aro de mitrilo (1)
Capítulo 1. Cola de Fénix (1)
Capítulo 2. Cola de Fénix (2)
Capítulo 3. Cola de Fénix (3)
Sala del Tesoro
Claustro de los Juicios
Capítulo 2. Guiles (1.000)
Capítulo 3. Guiles (2.000)
Capítulo 2. Fluido de magia (1)
Capítulo 3. Fluido de magia (2)
Capítulo 2. Manto de luna (1)
Capítulo 3. Manto de luna (2)
Capítulo 2. Manto de luz (1)
Capítulo 3. Manto de luz (2)
Esfera de viajero
Cofre
Capítulo. Objeto (cantidad)
Salto

2. LA ERA DE LA CALMA

01. Difícil decisión

Nada más empezar este nuevo capítulo, cuando tengas de nuevo el control de "Yuni", **avanza hasta Shinra para ver el contenido de la Esfera**. Después de la inquietante escena obtendrás un **nuevo volumen del Diccionario Albhed, el 9**.

Tienes que descansar en la zona de recreo para ver una escena en el capítulo 5.

Si conseguiste en el Capítulo 1 la Vestisfera de Cazadora, no podrás obtener el accesorio importante. Si optaste por hacerlo así, **Hermano te dirá que hay unos músicos a bordo**; reúnete con ellos e **introdúcelos en el ascensor** de menor a mayor. Si por el contrario, escogiste no realizar la misión, aparecerá junto con los músicos un personaje llamado **Tobli**. Tendrás que meter a todos en el


Tras la escena, habla con Shinra para ver la esfera... prepárate para ver lo que hay grabado.


Habla con Hermano y con Colega para obtener un nuevo volumen del diccionario albhed.


Baja hasta la zona de recreo y habla con los músicos para pedirles su cooperación.


Cuando acepten tocar en el concierto, mete a los músicos en el ascensor en el orden correcto.

ascensor en el mismo orden, pero incluido Tobli (de menor a mayor). Al hacerlo **obtendrás el accesorio que te permitirá hacer un ataque que quite 9999 puntos de vida** a tu enemigo cuando la barra de Vitalidad esté en Apuros, es decir, de color amarillo. Sólo decirte que **si decides conseguir este accesorio, no podrás completar la misión en el Río de la Luna en el Capítulo 5**. Tú decides cómo quieres terminar el juego.

Si quieres terminar las misiones, haz que los músicos entren en el ascensor, pero evita que lo haga Tobli. Si cumpliste la misión paralela en el Río de la Luna, no saldrá Tobli. De ser así, **baja a la zona de recreo y habla con el tercer músico**, el del tambor. Elige la **primera opción** y mete a los músicos en el ascensor de menor a mayor.

Si por lo que sea, no te ha salido bien, inténtalo hablando con el Hypello. **Al meterlos en el ascensor**, podrás disfrutar del vídeo en lo que llevamos de aventura, de modo que pon los siete sentidos.... ¡no nos dejéis así...!

A la mañana siguiente, Yuna despertará en la zona de recreo. **Sube al puente** y tras la escena **habla con Hermano**. Dependiendo de la opción que escojas la historia cambiará permitiéndote acabar el juego o no al 100%.

Y qué hacemos ¿elegimos la Liga Juvenil o Nuevo Yevon? Para terminar el **juego al 100%** debemos **llevar la Esfera a la Liga Juvenil**. Es muy importante que lo hagas así o la aventura cambiará y no te dejará terminar la aventura por completo... pero como siempre tú decides. Nosotros hemos optado por la Liga Juvenil y así os lo contaremos, por lo tanto, **avanza hasta la Senda de las Rocas Hongo** y observa atentamente la escena de vídeo. Regresarás automáticamente al Barco volador y **Barramar nos dará una señal de alerta**: ¡Leblanc y sus secuaces han robado una Esfera mientras las "Gaviotas" no estaban! Tras ver la esfera que ha dejado Leblanc y recuperar la compostura, **salva la partida** antes de emprender un nuevo viaje.

→DESTINO DE LA ESFERA

ATENCIÓN

Dependiendo del destino elegido para la esfera la historia cambiará, incluso puede que no consigas ver el 100% del juego. La mejor será La Liga Juvenil.


Parece que las cosas se complican... observa atentamente la escena que vendrá después.



Tendrás que llevar la esfera a la Liga Juvenil en la Senda o no podrás ver el 100% del juego.


Aterrizarás automáticamente frente al cuartel. Entra allí y habla con Nooj sobre Vegnagun.


Barrabar nos dará la voz de alarma y descubriremos que Leblanc nos ha robado.

02. Misiones Paralelas 2

Antes de empezar con la primera misión podrás seguir recorriendo el mapa en busca de misiones paralelas. Si lo que quieres es acabarte el juego lo antes posible, salta al siguiente punto, pero si quieres acabar el juego al 100% sigue nuestros pasos... ¡Allá vamos!

02A. La Isla de Besaid

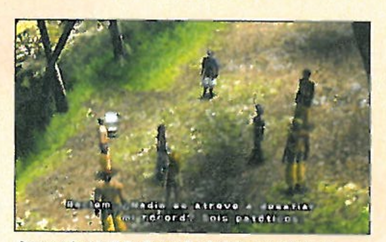
Se trata de un **minijuego**. Al llegar a Besaid, habla con los chicos situados al lado de la Esfera del Viajero.

Tras la presentación de Beclem, acepta su desafío para que comience el juego. Para que te sea fácil superar su puntuación te diremos un truquillo. Antes de empezar, **accede a las lecciones** para saber cómo se apunta y se dispara. **En los cofres hay cuatro tipos de balas: balas normales, balas doble, balas muerte y balas masacre**. En el recuadro sobre la puntuación aparece el blanco y las balas que necesita para derrotarlo. Usa **balas normales** contra los que tienen una **puntuación de 5 y de 7**, y **balas muerte** contra los que tienen **10 y 17**. Para los que tienen 7 es mejor que **dispares las seis balas seguidas** y retrocedas hasta que te permitan disparar la última.

Si los enemigos atacan en grupo, retrocede un poco y elige balas dobles para derrotar a más de un bicho a la vez. Los puntos que te darán al derrotar a los monstruos subirán más cuanto más llena esté la barra inferior; ésta irá subiendo según caigan los enemigos sin que Yuna sufra ataques. Cuando esto pase, la barra se quedará vacía y volverá a puntuar bajo. El truco está en **retroceder mientras preparas las balas** si se acercan.

Cuando hayas superado el récord, dirígete hasta la playa sin entretenerte demasiado para darle una lección a Beclem. Cuando lo consigas, **subirás al nivel 2 y obtendrás como recompensa la Losa de Atuendos Protección Celestial**.

Antes de seguir puedes volver a Besaid y jugar con Beclam; según consigas mejor puntuación obtendrás mejores objetos.


Avanza hasta Isla Besaid y habla con Beclem para aceptar su desafío y callarle la boca.


Cuanto más llenes la barra inferior, más fácil te resultará conseguir una puntuación alta.


Una vez llegues a la playa dentro del límite de tiempo y superes el récord recibirás la Losa.


Cuando quieras puedes volver a desafiar a Beclem para superar los nuevos records.

02B. La Llanura de la Calma

Ya dijimos en el Capítulo 1 que se habían perdido varios ronso de Kimahri: es hora de encontrarlos. **Vuela a la Llanura de la Calma** y acércate a los jóvenes ronso que hay cerca de la Esfera del Viajero. Al hacerlo verás un vídeo y los jóvenes desaparecerán. Venir aquí te permitirá **completar la misión en el Monte Gagazet** más adelante. En el Capítulo 3, los encontrarás en la Llanura de los Rayos; te lo contamos luego.



Avanza hasta la Llanura de la Calma y después de ver los objetos en la tienda acércate hasta los niños ronso (están a la derecha de la tienda).



Al acercarte a ellos verás una escena en la que los niños hablan con Yuna pero no querrán volver al Monte Gagazet... por el momento.

02C. Luca

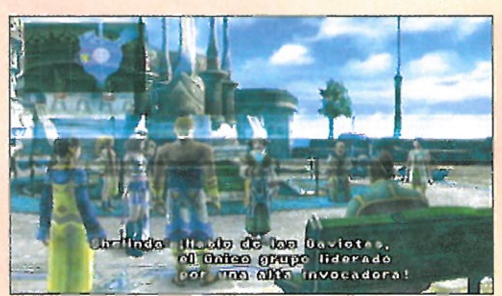
Dirígete a Luca. Avanza hacia la derecha desde el **punto para salvar** y baja las escaleras, al hacerlo dará comienzo un vídeo en el que entrevistarán a Yuna. **Escoge la primera opción** para contestar a la pregunta (sí, es verdad) y recibirás como premio la **Losa de Atuendos Glotón Insaciable**. Sigue observando la escena y cuando tengas el control del personaje **regresa hasta el punto para salvar**. Antes de seguir, observa a la izquierda de la escalera el pequeño **jardín** con un **cofre**. Podrás llegar hasta él saltando con el botón ●; así obtendrás **2 Mantos de Luz**.



Cuando estés preparado selecciona como destino Luca para poder ver más escenas y encontrarte con viejos conocidos.



Acércate hasta el borde de la escalera y salta sobre la colina de la izquierda para poder abrir el cofre; símplemente presiona Círculo.



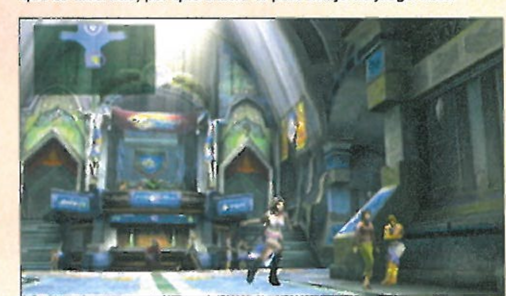
Tendrás que observar toda la entrevista de Shelinda, aparte de por que es divertido, por que subirá el porcentaje de juego visto.



Contesta esta opción para poder completar el episodio en Luca en el Capítulo 5... es mejor decir la verdad en estos casos.



Si contestas sinceramente a Shelinda obtedrás como premio una nueva Losa de Atuendos; esta vez Glotón Insaciable.



En el estadio de Luca podrás jugar al Blitzbol más adelante pero también podrás ver las CG´s del juego previo pago de su importe.

02D. Llanura de los Rayos

Vuela hasta este lugar y **desde el punto para salvar avanza por el camino hacia el norte**. Pronto encontrarás a **Cid** (aparecerá una cruz roja en el mapa); **con este viaje conseguirás abrir otra misión más adelante** en el juego, recuérdalo.

Además, puedes aprovechar el viaje para **ganar varios Puntos de Experiencia peleando** con los monstruos que encuentres en esta zona y mejorar de esta manera a los personajes. Siempre es bueno aprovechar estas zonas "tranquilas" para subir el nivel de tus luchadoras.



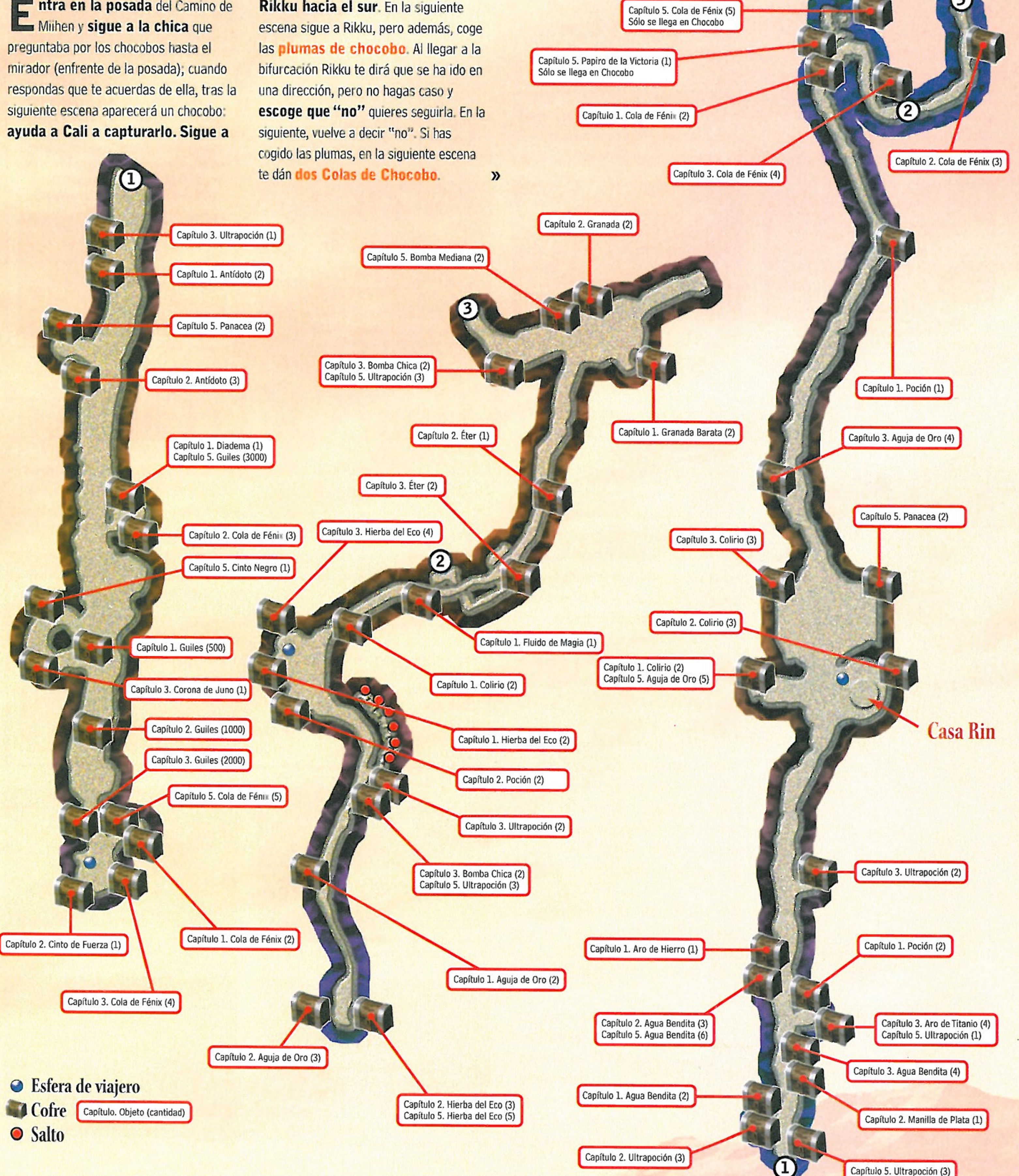
Encontrarás a Cid en el Llanura de los Rayos; habla con él para ampliar el porcentaje.



Aprovecha los combates en este lugar para aprender nuevas habilidades y subir de nivel.

02E. Camino de Miihen

Entra en la posada del Camino de Miihen y **sigue a la chica** que preguntaba por los chocobos hasta el mirador (enfrente de la posada); cuando respondas que te acuerdas de ella, tras la siguiente escena aparecerá un chocobo: **ayuda a Cali a capturarlo. Sigue a Rikku hacia el sur**. En la siguiente escena sigue a Rikku, pero además, coge las **plumas de chocobo**. Al llegar a la bifurcación Rikku te dirá que se ha ido en una dirección, pero no hagas caso y **escoge que "no"** quieres seguirla. En la siguiente, vuelve a decir "no". Si has cogido las plumas, en la siguiente escena te dán **dos Colas de Chocobo**. »



» Acércate al lugar en el que está el chocobo. Tendrás que **descubrir la dirección que tomará** al escapar para obstaculizarle. **Los movimientos serán aleatorios**. No hace falta que le bloquees las cuatro veces seguidas, pueden ser salteadas. Cuando se canse, saltará sobre Rikku y cambiaremos de escenario. **Sigue a Paine y Rikku** hasta que una escena muestre de nuevo cómo escapa el chocobo. Si te fijas en el mapa, verás una **señal en forma de flecha blanca**. Ve allí y **habla con la chica delante del hover**. Hazlo dos veces y acepta su ayuda; una escena mostrará cómo capturas al chocobo y dará paso a un nuevo problema.

Sigue la dirección de la flecha roja para ayudar a Cali; al llegar al puente, y tras la escena, aparecerá un **contador de tiempo** para llegar hasta nuestra amiga.

Abre el **cofre** que verás en el camino para conseguir **3 Colas de Fénix**; en el **camino viejo** hay otro **cofre** con un **Éter**; sigue hasta llegar al enemigo. **(VER COMECHOCOBOS)**

Tras la escena, conseguirás la **Losa de Atuendos Protección Lunar**. Aparecerás en el Barco. Ve al Camino de Mihen, habla con **Clasko y Cali** y acéptalos a bordo. Activarás la siguiente misión.



Parece que las cosas en el camino han cambiado un poco... ¡ya no hay chocobos!



Ayuda a Cali, frente a la casa del viajero a capturar un chocobo para que pueda montarlo.



Que no se te pase investigar a lo largo del camino para recoger el contenido de los cofres.

→ COMBATE COMECHOCOBOS

VIT 2350
PM 230
ROBAR -- Poción

DÉBIL A	{ x 1,5 }
ABSORBE	{ + }
INMUNE	{ / }
M.D.D.	{ 1/2 }

Ten preparada a alguna maga negra bastante evolucionada, una Guerrera y una Pistolera. Rompebrazo, Piro + o Piro + + si lo has conseguido, y Disparo Normal con la pistolera o Tiro a Nivel. Si tienes evolucionadas a nuestras amigas no te será nada complicado derrotarlo... en caso contrario tendrás que tener mucho **cuidado con sus puñetazos**.



02F. Enlace activo en la Llanura de la Calma

Aparecerá otro **enlace** activo en la Llanura de la Calma, vuela hasta allí y nada más aterrizar, Clasko saldrá corriendo. **Acepta seguirle** y nuestras amigas aparecerán delante de la entrada a la cueva. Habla de nuevo con él y **acepta eliminar a los monstruos por él**; después entra en la cueva. Solo hay **cinco monstruos** (muy fáciles de derrotar), los demás son ilusorios; accede a todos los entrantes de la cueva y acércate a ellos; los falsos desaparecerán al tocarlos y los verdaderos te invitarán a pelear. Para saber cuáles son los verdaderos, **fíjate en la dirección en la que miran** todos los monstruos (y en la flecha roja que hay sobre ellos); sólo uno mirará en dirección contraria... éste será el verdadero. Tras derrotar a los cinco monstruos, verás a Clasko en apuros... deshazte del monstruo extra.

Una vez cumplida la misión obtendrás la **Vestisfera Alquimista** y la **Losa de Atuendos Brisa del Camino**. **(VER RANCHO DE CHOCOBOS)**

Un recuadro nos dirá que **podremos capturar chocobos en las batallas**. Pregúntale a Clasko. Entra de nuevo en la cueva y ve al primer pasillo a la derecha. **Llámale con el pequeño chocobo** y que te explique cómo hacerlo. Obtendrás **verdura Gysahl** y **verdura Pahsana**. Te dirá todo lo que podrás hacer con ellos. Si los encuentras en una batalla, dales verdura Gysahl para que se queden quietos y después otra, cuando se queden solos para capturarlos...

→ RANCHO DE CHOCOBOS

Al ser una parte importante en el juego, lo trataremos más adelante como se merece, con un apartado para él sólo. La cría de chocobos sirve para **encontrar objetos importantes** en la tierra de Spira que sólo podrán localizar estos animalitos. Ocúpate de conseguir 14 chocobos para llenar el rancho; después mira la sección especial que dedicamos más adelante.





Al aterrizar en la Llanura verás a Clasko correr como un "poseso" hacia una gruta a la derecha.



Sigue a Clasko y ayúdale a limpiar la gruta de los verdaderos monstruos.



Una vez cunplas el objetivo recibirás como premio la vestisfera y una losa de atuendos.



Habla con Clasko para recibir verdura Ghysal y poder capturar a los chocobos en los combates.

02G. El Bosque de Macalania

Desde el **punto para salvar** en el Bosque de Macalania, podrás ver a un **Hypello** al principio del camino de subida. **Habla con él** y te pedirá un favor; **acepta ayudarle** a buscar los músicos y comenzará la misión. Sigue el **camino luminoso** para llegar antes, y al llegar al claro del bosque avanza por la siguiente bifurcación a la derecha. Llegarás al lago; **habla con el músico que toca el arpa** y tras la explicación, encuentra los **grupos de mariposas**. Te diremos exactamente dónde encontrarlos:

- **a la entrada del lago.**
- **a la izquierda de lago.**
- **entre dos troncos** en el camino del árbol.
- **en el camino luminoso** encontrarás a uno de los músicos (abre el **cofre** y conseguirás una **Manilla de Plata**).
- **desde el punto para salvar,** sigue el camino de la derecha y en la bifurcación el camino del sur.

Después habla con el músico del lago de nuevo y tras la escena obtendrás el **accesorio Aro Prisa** (si no conseguiste el Look especial de Paine en el capítulo anterior, lo podrás conseguir ahora,. no te preocupes).


Colócate en el centro de los círculos de mariposas para que aparezcan los músicos.


Tendrás que saltar desde el tronco para caer en el centro del círculo de mariposas.

02H. El río de la Luna

Avanza hasta el Río de la Luna y habla con Tobli; te pedirá que le ayudes a **vender entradas** para el espectáculo que está montando. Te indicamos la gente que aceptará las entradas y el precio que estarán dispuestos a pagar.

- **a la izquierda de Tobli** una señora con un niño: pagará 1000 guiles.
- **una chica a la derecha de Tobli** (al sur en el camino): pagará **1500 guiles**.
- una chica albhed al final del camino hacia el sur: pagará **1500 guiles**.
- **al lado del punto para salvar,** el chico que está sentado en el banco: pagará **1000 guiles.**
- **un hombre mayor sentado** en las escaleras del muelle: pagará **1500 guiles.**



Habla con la gente del camino en el Río de la Luna para vender las entradas del espectáculo de Tobli; sigue la explicación en el texto.



Cuando vendas las entradas recibirás como premio un accesorio y una losa de atuendos; además incrementará el porcentaje de juego visto.

- **al lado del punto para salvar,** una chica en el camino: pagará **1500 guiles**.
- **un chico que está de pie en el muelle:** pagará **2000 guiles**.
- **al otro lado del río,** una niña al lado de las escaleras: pagará **2000 guiles**.
- **una mujer de pie sobre la rampa** al otro lado del Río: pagará **2000 guiles**.
- **un chico, de pie a lo largo** del camino a Guadosalam: pagará **1500 guiles**.

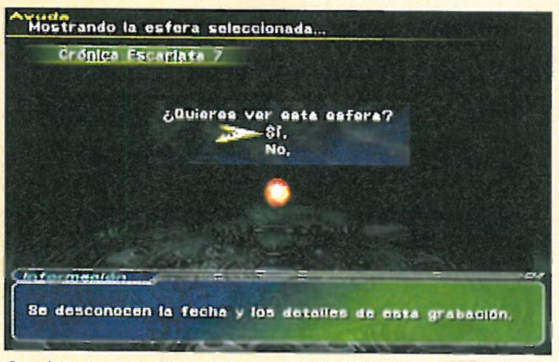
Así, las entradas se agotarán y Tobli te dará el **Accesorio Cinto de Fuerza** y la **Losa de Atuendos Fuente de Magia**. Así completarás la misión principal más adelante en el Río de la Luna.

02I. La senda de las Rocas Hongo

Al entrar en esta zona, **si escogiste la Liga Juvenil** a la hora de ayudarles, **te recibirán por todo lo alto** (sino tendrás una pequeña misión en la que tendrás que pelear con algunos soldados).

Como esperamos que hayáis seguido nuestro consejo, **seguid a los soldados a la zona del Cañón**. Al avanzar un poco, **Colega te informará sobre la existencia de una esfera cercana**... ¡a por ella!


Para encontrar la entrada a la Cueva, sigue la flecha roja del mapa.

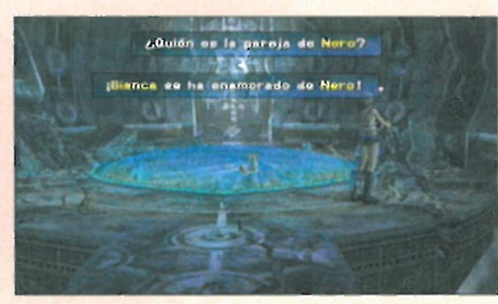


Cuando te den la opción, accede a ver la Esfera Escarlata que te dio Nooj.

Baja al cañón y ve a la cueva en la que entraste en el Capítulo 1 (al lado de la Esfera del Viajero). En los **cofres** que hay en el camino podrás recoger **Éter x2**, **Cola de Fénix** y **Éter**. Al entrar en la cueva una escena nos mostrará a **Nooj**; éste nos explicará el **misterio de la puerta de la cueva**. Nuestras amigas se mostrarán encantadas en ayudarle y a cambio obtendremos como recompensa la **Esfera Escarlata 7**.

02J. Las ruinas de Zanarkand


Habla con Isaaru. Te dará la pista sobre una misión en la que emparejarás monos enamorados.



Tendrás que llevar al mono Nero hasta la monita Bianca en la sala donde hablaste con Cid en el Capítulo anterior.



Si te fijas en los nombres de los monos sabrás rápidamente con quien van emparejados ya que son "simiónimos"... ¡es muy fácil!

Avanza por el camino hacia las **ruinas**. Abre el **cofre** que había en la bifurcación y coge una **Sal antimagia**; en el siguiente **cofre** encontrarás **dos Colas de Fénix**. Nada más entrar en el recinto abre el **cofre** para recoger **Ultrapoción x2**. En el siguiente **cofre** del pasillo obtendrás **dos Granadas**. **Acércate a Isaaru** y habla con él. Tras la escena comenzará un **minijuego**: busca a los monos enamorados para hacer las parejas perfectas. De nuevo a ejercer de Cupido.

(VER LOS MONOS)

Sube las escaleras y abre el siguiente para recoger **Bomba Grande x2** y después el **cofre** al lado de la **entrada en el templo** para conseguir una **Panacea**. Al entrar en el templo abre los **cofres** para recoger un **Manto de Luna** y un **Fluido de Magia**. En los **cofres** que hay en las esquinas de la siguiente sala encontrarás **1000 guiles** y un **Manto de Luz**. En los **cofres** de la sala inferior hay **Éter x2**, **Panacea x2**, **Panacea x3**, **Ultrapoción x2**, **Cola de Fénix x2** y **Elixir x2**.

Avanza hasta donde estaba Isaaru en el Capítulo 1, **coge al mono Nero** y llévalo a la zona donde hubo una conversación con Cid. **Bianca se enamorará de Nero** nada más verle (está en la zona de la derecha de la sala). **Retrocede a la sala de los cofres** y verás a otro monito con un corazón. **Coge a Ciclón** y llévalo a la sala antes del ascensor (la entrada del templo); allí se enamorará de **Brisa**.

En la zona de las escaleras, antes de entrar en el templo verás a **Tomillo**, y tendrás que llevarlo hasta **Canela**, al final del templo (donde estaba Nero). El cuarto mono está en la sala de los cofres, se trata de **Serena** y su pareja es **Plácido**, que está en la **sala del ascensor**. En la misma sala del ascensor encontrarás al quinto mono. Se trata de **Narciso**, su pareja ideal es **Violeta** y está al final del templo (donde estaba Nero).

El sexto mono está en la sala de los cofres. Es **Lima** y la tienes que juntar con **Coco**, en la sala del ascensor. Ve a la sala posterior a la Esfera del Viajero para coger a **Abril**. Llévala a la zona de las escaleras antes de entrar en el templo y encuentra a **Julio**. Regresa a la sala del ascensor y **coge a Mambo**. Llévalo a la sala después de la Esfera del Viajero y júntalo con **Samba**... otro flechazo más. Ve a la sala de los cofres y **coge a Cuco**; tendrás que llevarlo a la entrada del templo y **juntarlo con Paloma**. Entra en la sala del ascensor, coge a **Filo** y llévalo hasta la entrada para hacerle **pareja de Daga**.

→LOS MONOS

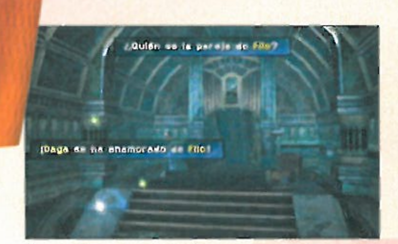
En este cuadro te indicamos los nombres de los todos los monos y con quien forman pareja para, que te sea más fácil dar con ellos, sobre todo si ya has dedicado tiempo a investigar la zona para ver cómo se llaman todos los simios.
Aquí va la lista:

Enamorado	Pareja
Nero	Bianca
Ciclón	Brisa
Tomillo	Canela
Serena	Plácido
Narciso	Violeta
Lima	Coco
Abril	Julio
Mambo	Samba
Cuco	Paloma
Filo	Daga
Áureo	Argenta
Luna	Helio



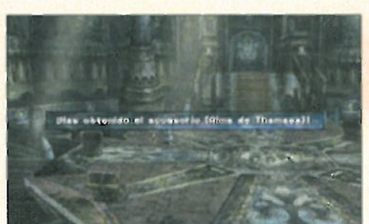
Entra de nuevo en la sala después del **punto para salvar** y coge a **Áureo**; llévalo a las escaleras de la entrada y júntalo con **Argenta**. En la misma zona, coge a **Luna**. Encontrarás a su pareja, **Helio**, en la sala de los cofres.

Obtendrás como premio el **Accesorio Alma de Thamasa**. Usa la Esfera del Viajero para **montar en el Barco.**



Recuerda que también hay monos en el exterior del edificio... ¡que no se te escape ninguno!


Cuando veas a un mono con un corazón acércate y pulsa X para atraparlo.


Cuando termines de emparejar a todos los monos de las ruinas recibirás este accesorio.

El limbo

Violeta
Nero
Canela
Cuco
Serena
Helio
Lima
Ciclón
1

Cámara Orador

1
Abril
Bianca
Aureo
Samba
2

Prueba

Narciso
Coco
Mambo
Filo
Brisa
Plácido
2
3

Pasillo

3
Daga
Argenta
Luna
Julio
Paloma
Tomillo

Mono
Mono Enamorado
Nombre Mono

02K. La isla de Kilika

En este punto lo que tenemos que hacer es la mar de sencillo. Únicamente tienes que usar el Barco Volador para llegar hasta la isla y, una vez allí, **entrar en la casa de Dona**.

De esta forma, **conseguirás incrementar el % del juego** que llevas realizado un poco más. Ha sido fácil, ¿verdad? Pues no te confíes, lo que viene ahora de sencillo no tiene nada...

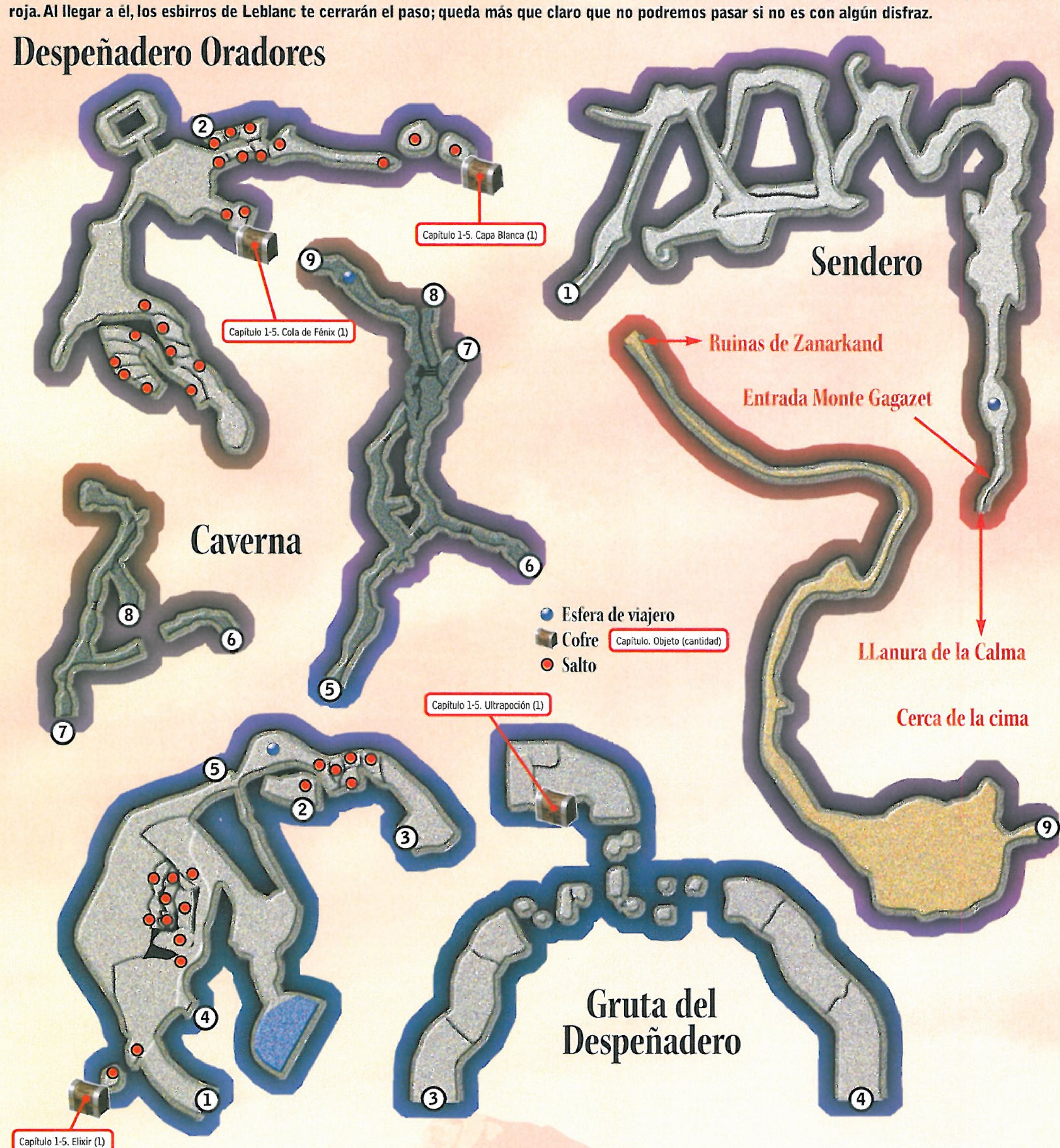

Avanza por el muelle hasta la casa de Dona, es la casa con las alfombras rojas colgando...


... sube la rampa y entra en la casa para ver una escena e incrementar el porcentaje del juego.

03. Misión 6 Uniformes de Esbirros

Después de haber realizado las misiones paralelas (si es que lo has decidido así), pon rumbo a Guadosalam. Avanza hasta el edificio con la puerta roja. Al llegar a él, los esbirros de Leblanc te cerrarán el paso; queda más que claro que no podremos pasar si no es con algún disfraz.

Despeñadero Oradores



→100.000 GUILES



Salva la partida y entra en la posada para preguntar por la información nueva y obtener 100.000 guiles extra.

De cualquier forma podremos hacer algo más en Guadosalam, como **ganar unos cuantos guiles extra,** por ejemplo. Todo lo que vamos a explicar ahora es **opcional,** de modo que no te podremos decir cómo conseguir **el mayor premio que es de 100.000 guiles**, aunque puede que consigas una cantidad cercana. **Salva la partida** (es lo más importante) y entra en la posada. **Al hablar con el hombre** detrás del mostrador aparecerá una nueva opción: **"Información nueva".** Escoge esta frase y paga **10.000 guiles** por ella. Al hacerlo **te dará una pista** que deberás recordar a la hora de buscar a esa persona. Si hablas de nuevo con el hombre te dará una **segunda pista** para encontrar a esa persona. Estas son las pistas que más se han repetido:

- **Está cerca de la salida**/ cerca de la salida de la llanura de los rayos.
- **Es bastante joven**/ a lo mejor esta pendiente de cuando se abrirá una puerta.
- **Está en una casa**/ no compra nada solo mira.
- **Es una mujer**/ habla mucho con los hypello.
- **Es una mujer**/habla con otra chica.
- Esta en un lugar inesperado/ busca información para su negocio.
- **Está sentado**/es pequeño.
- **Es un tipo que se da aires de hombre importante**/debe de estar muy cerca de la tienda.
- **Está justo al lado de un puerta**/está al lado de la oficina de Tobli.
- **Está sentado** ¿pero qué hará en ese lugar?/está cerca de una puerta que no se abre.
- **Aún no sé qué hace exactamente ese tipo**/trabaja para un individuo que nunca para quieto.
- **Te sorprenderás** cuando sepas quién es/es el que está más cerca.

→PISTAS



Recuerda que las pistas correctas son: 1.Seguro que te sorprenderás cuando sepas quien es 2.es el que está más cerca.

Bien, pues para que te salga la **opción correcta** y te quedes con 100.000 guiles de más en el bolsillo **puedes resetear el juego (L1+L2+R1+R2+Select+Start) una y otra vez hasta que salgan las pistas que buscas.** Para saber quien es, sigue nuestros consejos. **Pregunta una y otra vez al posadero** (reseteando el juego, claro) por la información nueva y cuando salga la pista: **"Seguro que te sorprenderás cuando sepas quien es/es el que está más cerca"** esa será la señal. Pulsa ■ para ofrecer la información al posadero y obtendrás lo que buscabas. Si no tienes paciencia, la **chica que habla con los Hypello** tampoco te dará una despreciable cantidad de guiles...

Ahora, avanza hasta **La Llanura de los Rayos** (puedes llegar desde Guadosalam por el camino cercano a la esfera el viajero) y **habla con el chico** que está al lado de la primera torre pararrayos. Hazlo dos veces y préstale tu ayuda.

(VER MINIJUEGO DEL PARARRAYOS) »

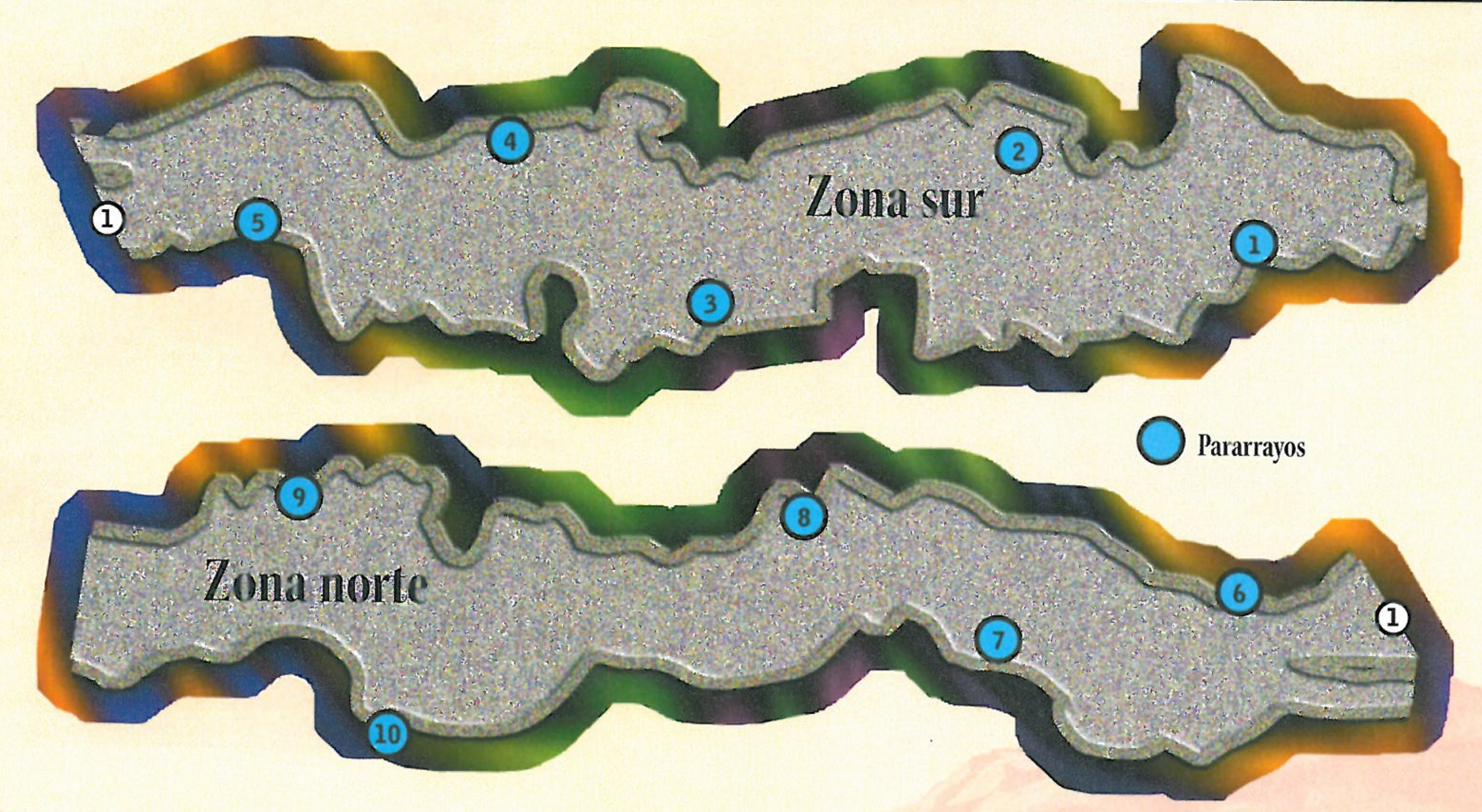
→MINIJUEGO DEL PARARRAYOS

Se trata de un minijuego en el que tendrás que **pulsar la combinación correcta de los botones** que aparezcan en pantalla al acercarte a las torres. Investiga todas (las 10 que hay) y, dependiendo del personaje, **prepárate para una combinación distinta**. Si la torre la calibra **Rikku tendrás que pulsar el botón (o botones) que aparezcan en la pantalla antes de que aparezca el siguiente**; estos irán cada vez más rápido, de modo que tú también tendrás que ser más rápido a la hora de pulsarlos; con **Paine tendrás que pulsar el botón correcto cuando aparezca la señal luminosa** sobre uno de los tres botones que estarán en la pantalla y **con Yuna tendrás que memorizar una combinación** para luego repetirla en el orden correcto.

Según vayas cambiando de torre, las combinaciones de botones se irán complicando, y en algunos casos puede que se haga verdaderamente imposible introducir todos los botones antes de que acabe el tiempo. Pero no te preocupes, por que para conseguir este objeto **basta con calibrar unas cuantas torres** (no todas); eso sí, lo que es muy importante es que consigas descubrir las 10 torres y por lo menos manipules las diez.
A lo largo del camino en busca de las torres obtendrás de los **cofres Éter x2**, **Collar de Perlas** y **Granada Silenciadora x2**; cuando hayas intentado, por lo menos, calibrar todas las torres, entra en la casa del viajero y habla con el hombre albhed. Éste te obsequiará con la **Losa de Atuendos Honor Ancestral**.







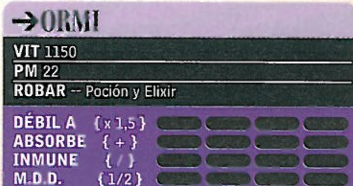
» **Ve al Monte Gagazet y habla con Kimahri**; habla de nuevo con él tras la escena y escoge la **segunda respuesta** ("debes pensar por ti mismo"). Después avanza hasta la **plataforma elevadora** que hay bajo el arco (detrás de Kimahri) y sube hasta el sendero.

Avanza por el camino de la izquierda (sólo tienes que seguir la flecha roja) hasta llegar a la **entrada de la cueva** en la montaña. Nuestras amigas podrán ver así a **uno de los esbirros de Leblanc** y dará comienzo la misión. **Tendrás que atraparla para conseguir su uniforme.** Trepa por las rocas y al llegar arriba fíjate en el pilar de rocas de la derecha. Algo curioso pasará con éste; antes de entrar en la cueva si avanzas hacia la derecha corriendo, verás un pilar con un **cofre**, pero no podrás llegar hasta él. Prueba a retroceder y andar tranquilamente hacia él; el pilar no se moverá y **podrás llegar hasta él de un salto**. Ábrelo para coger un **Elixir**.

Entra en la cueva y sigue el único camino que hay hasta que veas de nuevo al esbirro de Leblanc pasar cerca del **punto para salvar**. En lugar de seguir su mismo camino, avanza **trepando por las plataformas superiores** a la derecha. Sigue ese camino hasta encontrar algo parecido a una **abertura** en la roca; sólo tienes que cruzar por ese lugar y disfrutar de la divertida escena que sucederá a continuación. Te avisamos que puedes seguir si quieres al soldado, pero todo será más rápido y cambiará la escena de vídeo... tú decides si prefieres disfrutar de una entretenida escena o no.

Tras la escena, sal de la cueva y prepárate para pelear con la pareja de soldados cerca de la Esfera del Viajero. Después sigue un poco más adelante y te **tocará pelearte de nuevo con Ormi**.
(VER COMBATE ORMI)

→ ORMI



VIT	1150
PM	22
ROBAR	-- Poción y Elixir
DÉBIL A	(x 1,5)
ABSORBE	(+)
INMUNE	(/)
M.D.D.	(1/2)

Si has conseguido llegar aquí con un nivel alto (nosotros estamos rondando el nivel 28 de experiencia) no será nada complicado derrotarlo. Simplemente **utiliza ataques físicos contra él** (las vestisferas de Pistolera y Guerrera están bien) o si prefieres utilizar magia, **Electro +** te dará muy buen resultado.

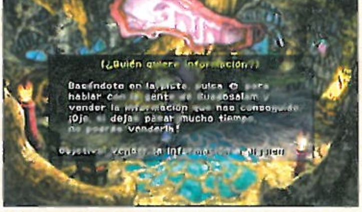


→ ESBIRRO LEBLANC



Si sigues a la soldado de Leblanc por el mismo camino, no podrás disfrutar de un baño de las chicas en las aguas termales del Monte Gagazet...

En Guadosalam, habla con el hombre de la posada y elige la opción "Información nueva".



Ahora podrás ofrecer a la gente de la aldea la información que has comprado al posadero.

Espera a que salgan las pistas correctas para vender la información al mismo posadero.

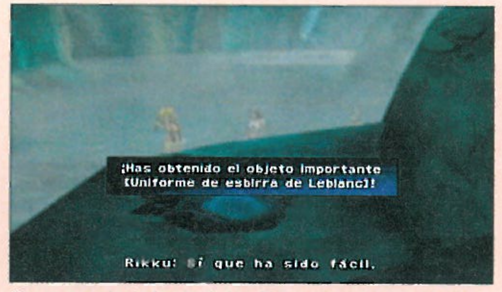


Cuando calibres casi todas las torres, entra en la Casa del Viajero y obtendrás a cambio tu premio.



Recuerda que tendrás que responder a las preguntas de los ronso correctamente o no obtendrás la Vestisfera más adelante.


Para llegar hasta este cofre no vale correr. Tendrás que acercarte a él despacio o verás cómo el pilar se desplaza a la derecha.



Una vez veas las imágenes de las chicas en las termas, se darán cuenta de que los esbirros de Leblanc se han dejado el uniforme.



Sólo podrás ver estas escenas si llegas a las termas a través del camino superior, es decir, no tendrás que seguir al esbirro.


Sigue el camino de la Senda de las Rocas Hongo y verás la Vestisfera Súper de Yuna tirada en el suelo... ¡qué descuido!



Avanza por último hasta el Oasis en el desierto Bikanel para forzar una pelea con Logos y sus soldados y así conseguir otro uniforme.

Conseguirás el **uniforme** y la **Losa de Atuendos Bastión Invulnerable**. Luego aparecerás en el Barco Volador. **(VER VESTISFERA SÚPER DE YUNA)**

Ve al Templo de Djose y baja por el camino sur a la Senda de las Rocas Hongo. Abre el **cofre** del puente rocoso y coge **3 Pociones**; sigue hacia abajo hasta dar con dos soldados de Leblanc.

Tras la charla, síguelas y hallarás a la derecha la **Esfera** que perdieron... ¡**Es la Vestisfera Súper de Yuna**! **(VER COMBATE ORMI Y LOGOS)**

Ve al desierto de Bikanel y habla con Nhadala. Luego **habla con el albhed junto al hover** para ir al oasis. Ve al lago y coge la **Esfera** del suelo... ¡es la **Vestisfera Súper de Rikku**! **(VER COMBATE LOGOS)**

Obtendrás el **tercer uniforme de Esbirro** y además la **Losa de Atuendos Resistencia Estoica**. Aparecerás automáticamente en el Barco y conseguirás de regalo la **Losa de Atuendos Acometida Triunfal**.

→OAKA



Es importante que antes de entrar en la mansión de Leblanc hayas saldado la deuda de Oaka por completo.

→LA VESTISFERA SÚPER DE YUNA

A la vez que consigues los disfraces de esbirro, podrás **recoger la Vestisfera Súper de Yuna** del suelo. Cuando veas la escena de Ormi y Logos al principio del camino al Templo de Djose, busca la esfera preciada **detrás de uno de los pilares de piedra**. Brilla mucho, así que no es posible que la pases por alto... a no ser que necesites gafas y no las lleves en ese momento. Además, **no podrá continuar la historia si no la recoges**. Una vez la tengas, recuerda que sólo si la utilizas en los combates podrás aprender todas las habilidades con ella y el personaje conseguirá hacerse más fuerte ¡La práctica es la clave!



→ORMI Y LOGOS

VIT	Ormi: 1150 / Logos: 1030
PM	Ormi: 22 / Logos: 48
ROBAR	-- Poción y Elixir
DÉBIL A	{x 1,5}
ABSORBE	{ + }
INMUNE	{ / }
M.D.D.	{1/2}

No será nada complicado **derrotarlos con los ataques físicos** si tenéis a nuestros "ángeles de Charlie" bastante evolucionados.
En cuanto a los ataques mágicos, **cualquier magia irá bien** con estos pobres diablillos.... ¡las gaviotas las mejores!

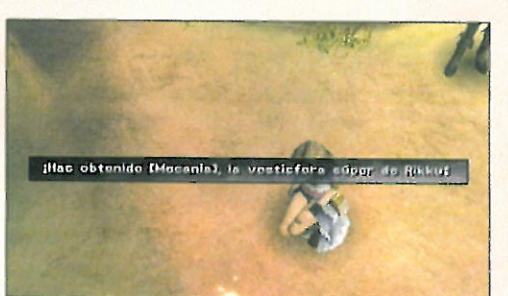


→LOGOS

VIT	1220
PM	46
ROBAR	-- Omnipoción y Elixir
DÉBIL A	{x 1,5}
ABSORBE	{ + }
INMUNE	{ / }
M.D.D.	{1/2}

Usa ataques físicos y magias Electro + o Piro +. Si tienes problemas, cambia con alguna chica a la Vestisfera Estrella Pop para cegarle... pero de verdad, si habéis peleado como nosotros... no hará falta. **Deshazte primero de las mujeres Esbirro** y concéntrate en Logos.

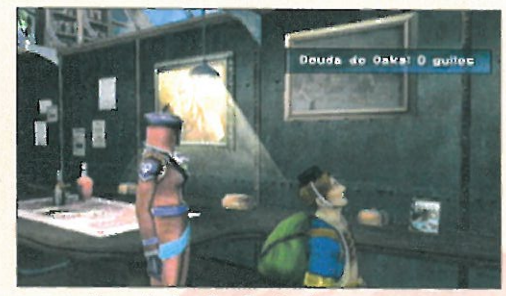




Antes de salir del Oasis, acércate al objeto brillante para coger la Vestisfera súper de Rikku y tener por fin los tres Look Súper.



Antes de avanzar hasta la mansión de Leblanc, entra en la zona de recreo y compra a Oaka objetos, aunque no los necesites...



... para saldar su deuda; sólo así podrá abrir una nueva tienda y completarás más tarde el Episodio del Bosque de Macalania.

04. Misión 7 Mansión de Leblanc

Una vez en Guadosalam, si ya has hecho todo lo anterior, accede a ponerte el uniforme de esbirro.



Cuando entres en la mansión, presta atención a la escena que verás entre Nooj y Leblanc; como comprobarás, será de lo más tierna y... ¡sospechosa!

Ahora que ya estamos preparados con los uniformes de Esbirro de Leblanc, **regresa a Guadosalam y acércate a la mansión** (el edificio con la puerta roja). Al hacerlo una escena nos mostrará a nuestras amigas dispuestas a entrar; **acepta la opción de cambiarse de ropa** y prepárate para la escena que viene a continuación... ¡Leblanc y Nooj juntos! Increíble.

Cuando recuperes el control de Yuna, entra por la **puerta morada** bajo las escaleras y acércate a Logos y Ormi para que salte una nueva escena... no sé si hubiera sido mejor quedarnos en el barco. En fin, sal de la sala y sube las escaleras; al llegar al piso superior un guarda te dará paso a un **pasillo de bajada**. Avanza por él para llegar a los aposentos de Leblanc... ¿y ahora qué?

Acércate a ella y, tras la escena, descubrirás que **le tienes que hacer un masaje**. Dependiendo del grado de satisfacción de Leblanc el obsequio será distinto. En este **minijuego** aparecerá un recuadro dividido en nueve casillas, las llamaremos, de izquierda a derecha y de arriba abajo 1, 2, 3... y así respectivamente. Así la primera casilla arriba a la izquierda será la nº 1 y la última casilla abajo a la derecha será la nº 9. No lo hemos puesto muy difícil ¿verdad? **Empieza masajeando la 1ª casilla** y obtendrás una satisfacción de Leblanc bastante alta. El corazón se pondrá amarillo o rojo; después escoge la **segunda casilla** para obtener otra vez un grado de satisfacción elevado. Prueba en tercer lugar con la **casilla nº 6**. Si en estos dos intentos sale el corazón amarillo, prueba con la **casilla nº 5** esperando que salga de nuevo el corazón rojo. Prueba de nuevo con la **casilla nº 1**, después con **la nº 4** y volverá a salir el corazón rojo. Si te sale un corazón azul en el primer intento, prueba con la **casilla nº 9**. En fin, prueba distintos movimientos de modo que consigas **32 puntos de satisfacción** de Leblanc. Después te contará su historia con Nooj y se quedará dormida.

Acto seguido aparecerán Logos y Ormi y te darán instrucciones sobre un **interruptor**; baja las escaleras y entra otra vez en la sala debajo de la escalera.

→ORMI

VIT 1640
PM 40
ROBAR -- Poción y Elixir

DÉBIL A (x 1,5)
ABSORBE (+)
INMUNE (/)
M.D.D. (1/2)

Será un combate sencillo, sobre todo si has seguido nuestro consejo desde el principio de la guía; habrás tenido tiempo de sobra para evolucionar a nuestras amigas, de modo que **simplemente con ataques físicos de alguna Guerrera o Pistolera** te será suficiente para derrotarlos. Deshazte primero de los esbirros con un simple ataque y después del gordito Ormi... ¡pan comido!



En la pared del fondo verás un gran **corazón azul dibujado**; inspecciona el lado izquierdo de la pared con el corazón (al lado de una puerta) y descubrirás un **pasadizo secreto**. Tras el cambio de ropa, da los primeros pasos por el pasillo hasta que dé paso una nueva escena y tengas que **pelear** con Ormi y unos cuantos esbirros.

(VER COMBATE ORMI)



En una cuadrícula de 3x3, debes buscar el corazón rojo, que es el que más puntos da.

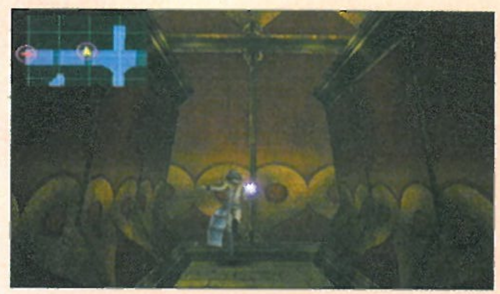


Cuantas más veces encuentres el corazón rojo, más incrementará la satisfacción de Leblanc.



Después de dar el masaje, avanza de nuevo hasta la sala que hay bajo la escalera de la mansión.


Inspecciona el lado izquierdo del corazón en la pared para llegar hasta las habitaciones de Logos y Ormi y recuperar la esfera.


Acciona los interruptores que verás en los huecos inferiores para desbloquear los cerrojos de seguridad y acceder a otra zona.


Para que veas esta escena y puedas llegar al último interruptor, tendrás que dejarte caer en el primer foso que puedas.

Tras la lucha, sigue el camino y **salva la partida** en la **Esfera del Viajero** que encontrarás más adelante. Entra por la puerta cercana al punto para salvar y abre el **cofre** que hay en la habitación. Dependiendo de la satisfacción obtenida de Leblanc el premio será distinto... pero si más o menos has seguido nuestros pasos y has conseguido superar la satisfacción, obtendrás un **Coletero de Oro**. Este accesorio te permitirá consumir la mitad de PM durante la batalla; es **ideal para Maga Negra y Maga Blanca**.

→ORMI Y LOGOS

VIT Ormi: 1344 / Logos: 989
PM Ormi: 45 / Logos: 70
ROBAR -- Poción y Elixir

DÉBIL A {x 1,5}
ABSORBE (+)
INMUNE (/)
M.D.D. (1/2)

De nuevo nos encontramos ante un combate muy sencillo en el que **no hace falta siquiera utilizar las magias** de curación o las magias negras... claro que siempre podrás **usar las Vestisferas de Look Súper** de alguna de las chicas para que vayan ascendiendo de nivel también... más adelante hará falta.



Continúa por el pasillo a la derecha y entra en la segunda habitación para recoger una **Esfera abandonada** (parece que no es la que robaron); al hacerlo una nueva escena dará paso a **otro pequeño combate** (lo de pequeño dependerá del nivel de los personajes, claro)...
(VER COMBATE ORMI Y LOGOS)

Cuando finalice el combate, **darán la alarma** en el edificio; avanza por el pasillo que ahora verás nada más salir a la izquierda (en el mapa de la pantalla hacia el norte) y **trepa por la pared** que verás al fondo; si caes en el primer foso, verás un **interruptor luminoso**: inspecciónalo primero y desactívalo después. Déjate caer en el **segundo foso** y haz lo mismo; después trepa de nuevo y avanza hasta el fondo de la sala.

Saltará una nueva escena que mostrará cómo se activa una de las trampas. Ahora tendrás que **correr como un poseso** si no quieres hacer pinchos morunos con nuestras amigas. Retrocede sobre tus pasos y **déjate caer en el primer foso** (donde encendiste el segundo interruptor). Dará comienzo una escena y apareceremos en una sala distinta.

Desactiva el interruptor de la pared de la derecha y retrocede hasta el pasillo principal. A continuación, avanza de nuevo hasta la pared donde aparecieron los pinchos y **activa el interruptor que abre la puerta de seguridad**.

Verás cómo una compuerta a la izquierda se abre. Cruza por ella y avanza por el camino sin parar hasta que encuentres una **puerta circular**. Al entrar por ella, aparecerá una nueva escena y entrará en la sala **Leblanc**. Tendrás que pelear con ella... ¡como siempre!.
(VER COMBATE LEBLANC 3)

Después de derrotarla, una escena nos indicará que la misión se ha cumplido y, aparte de la **Esfera**, conseguiremos también la **Losa de Atuendos Luz Rehabilitadora**. Por último podremos disfrutar del contenido de la esfera... ¡peazo bestia que tienen guardada!

Tras la escena, salva la partida y prepárate para la siguiente misión. Te llevarán directamente camino a Bevelle.

→LEBLANC 3

VIT Ormi: 1344 / Logos: 989 / Leblanc: 1380
PM Ormi: 45 / Logos: 70 / Leblanc: 460
ROBAR -- Poción, Omnipoción y Elixir

DÉBIL A {x 1,5}
ABSORBE (+)
INMUNE (/)
M.D.D. (1/2)

Bien, si quieres ir rápido, puedes **elegir algunas de las vestisferas del Look Súper** de nuestras amigas, (siempre y cuando tengas la Losa de Atuendos Fácil Decisión para tardar poco) o si tienes evolucionadas a las protagonistas a un nivel 29 más o menos, elige las **Vestisferas de ataques físicos** y simplemente... ¡ataca! **Deshazte primero de Ormi y Logos** y deja en último lugar a Leblanc. Puedes tener a alguna **Maga Blanca** en tu equipo para recuperar las heridas que produzca el ataque Huracán del Adiós... que quitará casi 1000 puntos a todo el equipo.

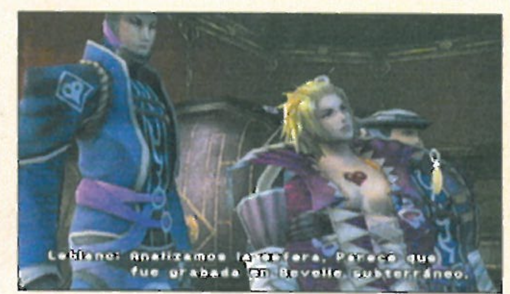



Antes del combate asegúrate de salvar la partida... ¡más vale prevenir que curar!


Coge la Esfera de la mesilla en la habitación que verás al final del pasillo de la derecha.


Al llegar a la sala bloqueada, nuestras chicas reunirán por fin las dos medias Esferas.

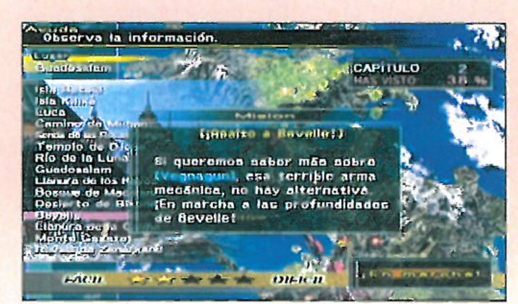

Una vez ganes la batalla con Leblanc, Ormi y Logos, estos se darán por vencidos y nos entregarán la esfera muy gustosamente.


Además, nos darán detalles sobre todo lo que han hecho hasta ahora y toda la información que han obtenido sobre la Esfera.

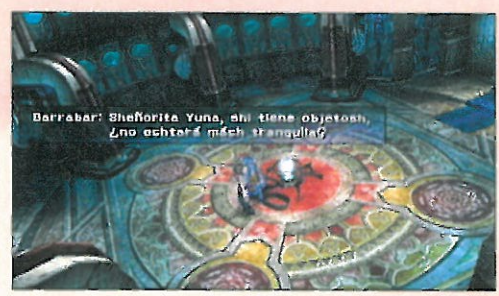

Parece que las cosas han cambiado. Ahora te encontrarás a Ormi, Logos y Leblanc en todos los sitios que tengan que ver con Nooj.

05. Misión 8 El Templo de Bevelle

Al llegar a Bevelle, Leblanc nos contará su plan y acto seguido ¡huirá como una cobarde! (hay cosas que nunca cambian...)


Cuando estés listo pon rumbo a Bevelle en el Barco Volador; asegúrate de tener a los personajes bastante evolucionados.


A lo largo del camino te encontrarás con personajes que no te pondrán buena cara cuando te vean llegar... habrá que luchar.



Barrabar se quedará cerca de la Esfera del Viajero para que podamos comprar todos los objetos que necesitemos.

→NIVEL PERSONAJES



Procura que en este punto tus personajes hayan evolucionado al nivel 27-28 o los combates en el templo se harán eternos.

Pelea contra los soldados, **salva la partida** y avanza hasta el recinto de **Nuevo Yevon**.

Cuando estés listo, **avanza por el largo pasillo** hasta el interior del templo; desde dentro avanza por la derecha y sigue el pequeño pasillo hasta una pequeña sala. En el interior, **sube al interruptor** en forma de bloque de piedra para dejar el paso libre a un pasadizo pequeño. Vuelve a la entrada y avanza por el pasillo de la izquierda hasta una nueva sala. Trepa por la pared hasta el **pasadizo** para acceder a una **sala oculta** y acércate a la **luz azul** situada en la parte inferior.

Regresa de nuevo a la entrada y **monta en el ascensor** que encontrarás ahora en la zona central para llegar al interior del templo. Avanza por las plataformas a la derecha para recoger de los **cofres Panacea x3** y **Panacea x3**. Después avanza hacia la izquierda (hacia el final) y elige el **camino de bajada** para abrir otro **cofre** con **3000 guiles**. Vuelve al pasillo principal y ve por el camino de subida. Encontrarás otra **bifurcación**; avanza por el camino de la izquierda para abrir un **cofre** con **Ultrapoción x4**.

Sigue avanzando esta vez a la derecha y recoge de los **dos cofres Cola de Fénix x4** y **Poción x8**. Acto seguido, avanza más a la derecha y monta en la plataforma para llegar a otro nivel; ve por el camino a la derecha y llegarás a una sala. Recoge la **Cola de Chocobo** del **cofre** y **salva la partida**; también podrás **comprar objetos a Barrabar** (si es que los necesitas)... lo que no podrás hacer es salir de este lugar... ¡mecachis!

Cuando estés listo, entra en la siguiente habitación y prepárate para lo peor. Al acercarte al agujero una breve escena nos mostrará cómo las chicas se meten hasta el piso inferior. **Acércate al borde del piso** para ver una panorámica del templo. Ve al norte, acércate hacia el saliente y otra escena mostrará cómo Yuna baja a la zona de las torres.

Sigue el camino hacia el centro de la plataforma y saldrán a tu encuentro unos cuantos robots a los que tendrás

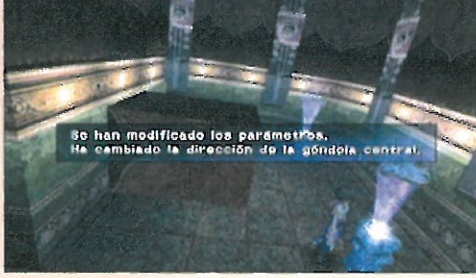
→CUSTODIO

VIT	3680
PM	9999
ROBAR	Brebaje mágico
DÉBIL A	{x 1,5}
ABSORBE	{+}
INMUNE	{/}
M.D.D.	{1/2}

Será un poco duro de pelar. **Coloca una Vestisfera de Maga Blanca y después las que produzcan daños físicos** (Guerrera, Pistolera o Cazadora). Dispara las armas de fuego o ataca con el sable teniendo mucho **cuidado con sus ataques**; asegúrate de no tener ninguna baja en el equipo al finalizar el combate o no recibirás los **700 puntos de EXP** que te darán por derrotar a este enemigo... no está mal ¿eh?




Entra en la sala de la derecha en el templo de Bevelle y pisa el bloque de piedra para abrir un camino en la sala a la izquierda.



En la sala de la izquierda, acciona la luz azul de la parte inferior de la sala para modificar la dirección de las góndolas en el templo.


Inspecciona todos los recovecos en el laberíntico templo de Bevelle para conseguir los objetos de todos los cofres.


Aprovecha estos combates para subir de nivel y aprender nuevas habilidades de las Vestisferas.


Avanza por la cornisa sin soltar el botón ● para saltar fácilmente hasta una cadena.


Con las cadenas que sujetan el edificio central también podrás llegar a las zonas elevadas.


Acciona las torres según hemos explicado a lo largo del texto para mover las plataformas.

que destruir. Cuando hayas dado cuenta de ellos, **acciona la torre (azul)** que tienes más cerca (acércate a ella); ahora **tendrás que vértelas con uno de los guardianes del recinto: Golem X**. Ve a la izquierda y **activa la siguiente torre (roja)** para vértelas con **Golem 99**. Tras el pequeño combate, alcanza la siguiente **torre (azul)** hacia la izquierda para activarla y pelear contra el siguiente guardián: **Golem X**.

Sigue hasta otra torre roja a la izquierda y al activarla tendrás que enfrentarte de nuevo a un **Golem 99**. Sigue hacia la izquierda para accionar la **tercera torre azul**; pero prepárate para enfrentarte a un enemigo en condiciones, el guardián de las torres azules.
(VER COMBATE CUSTODIO)

Avanza de nuevo hacia la izquierda para accionar la **última torre roja** y enfrentarte al guardián de las torres rojas... ¡menudo bicho!.
(VER COMBATE JOSPALLAD)

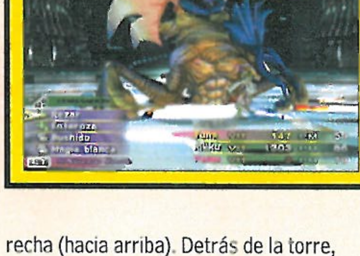
Antes de bajar por las plataformas que han aparecido en el foso central, puedes volver por la cadena a la sala del principio y **salvar la partida**...
(VER ACCESORIO CINTA)

Regresa a la zona de las torres, bajando por la cadena, y avanza hacia la derecha (hacia arriba). Detrás de la torre, podrás llegar a otra cadena que te dejará en una plataforma igual a la de la entrada. Abre el **cofre** situado al lado del robot destruido para recoger **500 guiles** y **regresa a la plataforma central**. Haz lo mismo con la siguiente torre hacia el norte; pelea contra el Golem y abre el **cofre** al final de la cornisa para coger una **Hebilla de Cristal**. Sigue avanzando hacia arriba hasta la segunda torre y repite el proceso. Sube a la cadena, pelea contra el Golem que encontrarás en la cornisa y abre el **cofre** situado al fondo para recoger un **Collar de Perlas**. Tras vaciar los cofres de la zona, **regresa a la torre del principio** (la que tiene la primera plataforma en el agujero »

→ACCESORIO CINTA

Teniendo en cuenta que ya has manipulado todas las torres haz lo siguiente. **Regresa a la torre del principio e inspecciónala de nuevo**, al hacerlo aparecerá de nuevo Custodio para pelear con nuestras amigas, pero ya sabes cómo derrotarle. Al hacerlo verás que **la última plataforma del agujero central se mueve** hacia la derecha. Vuelve a **inspeccionar la torre por segunda vez** y pelea de nuevo con el monstruo guardián para que la última plataforma vuelva a moverse. Con este segundo intento la plataforma se quedará **frente a la entrada con luz naranja**, en la pared del agujero. Avanza ahora hasta la torre más abajo (roja) e inspecciónala, después vuelve a la torre azul del principio y pelea de nuevo con Custodio, se moverá otra plataforma hacia la derecha. Repite los movimientos **hasta que veas que la plataforma se queda al lado de la que está bajo la entrada de luz naranja, formando una escalera**.

Acto seguido dirígete a la torre que está frente a la que has estado manipulando hasta el momento. Se trata de una de las torres rojas. Inspecciónala y retrocede a la torre anterior (hacia arriba) para inspeccionarla también. De este modo conseguirás que **todas las plataformas se coloquen formando una escalera de caracol** en el interior del agujero. Baja hasta el último escalón y accede a la segunda entrada con luz naranja. Abre el **cofre** que encontrarás en la cornisa y habrás obtenido el **Accesorio Cinta**.



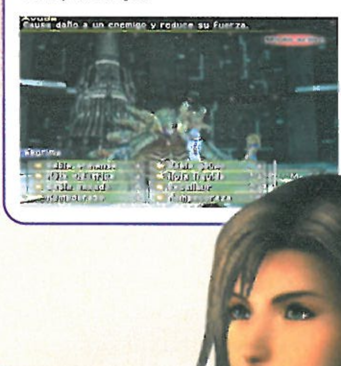


→JOSPALLAD

VIT 4420
PM 9999
ROBAR -- Piedra Agua

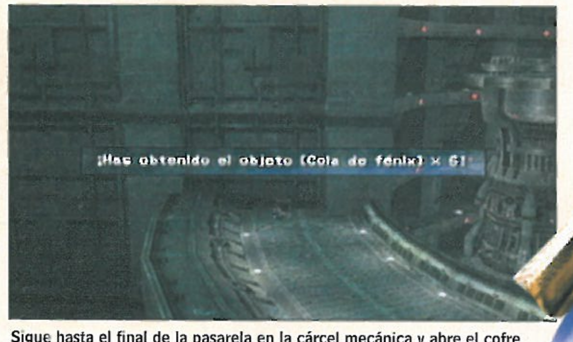
DÉBIL A	(x 1.5)
ABSORBE	(+)
INMUNE	(/)
M.D.D.	(1/2)

Coloca a una guerrera en el equipo para que utilice todos los ataques "Rompe" que haya aprendido: Rompemagia, Rompecoraza, Rompebrazo... **otra que tenga la Vestisfera de Maga Blanca** para que no te perjudiquen demasiado sus ataques mágicos y **una tercera que infrinja ataques físicos**. Ataca, cura y "rompe" algo en sus defensas... es más la apariencia que luego lo que es realmente... siempre y cuando hayas dedicado tiempo a evolucionar a los personajes.

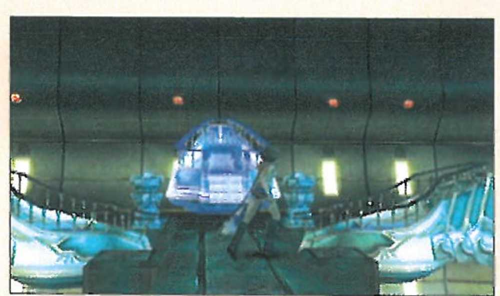




Avanza por el camino de la derecha una vez entres en el edificio para llegar hasta esta terraza y poder conseguir una nueva Losa de Atuendos.



Sigue hasta el final de la pasarela en la cárcel mecánica y abre el cofre que verás al fondo; después avanza hasta el pasillo de la izquierda.


Monta en las góndolas en el orden correcto para abrir el camino hasta el cofre que aparece en la pantalla de la derecha...



... y después de coger la Vestisfera, regresa a la Esfera del Viajero para salvar la partida.



Puedes mover de nuevo las plataformas antes de entrar en el edificio para llegar a otra sala a la izquierda y recoger la Cinta.



Para activar los bloques que llevan al cofre con la Vestisfera, tendrás que accionar otros como éste en los pisos inferiores.



Antes de salvar la partida, prepara al equipo para los siguientes combates; avanza por la pasarela hasta encontrarte con Baralai.

» central). Salta a la tercera plataforma y **entra en el hueco**. Si avanzas un poco verás un **cofre** sobre un bloque de piedra. Dentro hay un **Éter x4**. Sigue el camino hasta bajar por la rampa y encontrarás otro **cofre** con **Panacea x4**. Sigue a la derecha y sube a la plataforma que aparecerá al acercarte. Sigue avanzando para recoger de un **cofre** la **Losa de Atuendos Victoria Aplastante**. Avanza por el camino a la izquierda; **trepa al pilar** situado a la izquierda para **activar el bloque de piedra** que hay enfrente. Haz lo mismo con el pilar de la derecha, pero por la **cara interior** (donde está el sello) para poder seguir el camino. Llegarás a una **sala circular** algo familiar... tras la escena, ve hacia la izquierda y abre el **cofre** que hay al fondo para recoger **Cola de Fénix x5**. Puedes jugar ahora con la cárcel mecánica.
(VER LA CÁRCEL MECÁNICA)

Haz que paren de girar las celdas subiendo en la plataforma que encontrarás antes de llegar al **cofre** a la izquierda. Cuando la celda de enfrente esté más abajo que la pasarela en la que se encuentra Yuna, podrás subir a uno de los brazos y comenzará el juego. Haz que Rikku pare las celdas cuando creas oportuno. Antes de empezar a dar órdenes a Rikku, **sigue por la cornisa** por la que aparecerás hasta el final para recoger de un **cofre** un **Autoextractor F**. Da de nuevo instrucciones a Rikku y cuando veas que da **un cuarto de vuelta** haz que pare. Avanza por los brazos de las celdas al lado contrario y entrarás por una puerta. Dentro hay otro **cofre** esta vez con un **Autoextractor M**. Regresa a la plataforma del **interruptor** y ve a la salida de la izquierda.

Avanza por el pasillo hasta el muro del fondo, espera a que se desbloquee el camino y continúa por el pasillo. Al final verás **tres plataformas móviles**; monta en la plataforma de la derecha, recoge una **Ultrapoción** del **cofre**, monta sobre los dos bloques de piedra para activar la plataforma del fondo de la sala y acto seguido avanza hacia la parte inferior de la pantalla para regresar a la zona con las tres plataformas. Monta en la del centro y **sube al bloque de piedra**; tras la escena, monta en la plataforma y sube en la de la izquierda. Avanza hacia la derecha y monta en la plataforma que hay allí para volver al mismo lugar.

Monta en la plataforma central y trepa al bloque de piedra para **activar bloques** en otro lugar. Regresa a la zona de las 3 plataformas y monta en la de la derecha. Ve al fondo de la sala inferior para coger otra plataforma y al llegar a la nueva sala, **salva la partida**. Ve por los bloques activados con los interruptores y coge la **Vestisfera Lord Oscuro** del cofre.

Regresa al punto para salvar y coloca a tu equipo las Vestisferas adecuadas para el combate; avanza por los bloques que forman un pasillo y al llegar a la curva observa la escena. Tendrás que luchar.
(VER COMBATE BARALAI)

Salva la partida en la Esfera de Viajero. Pon accesorios que protejan de ataques mágicos y entra en la siguiente sala.
(VER COMBATE BAHAMUT)

Tras el combate, terminará el capítulo 2.

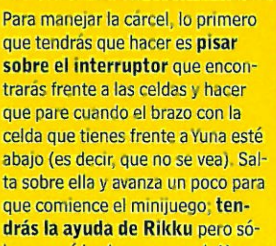


Aprovecha los combates en el edificio para aprender más habilidades y subir de nivel.



Yuna intentará buscar una explicación a todo lo que está pasando con los Eones.

→ CÁRCEL MECÁNICA



Para manejar la cárcel, lo primero que tendrás que hacer es **pisar sobre el interruptor** que encontrarás frente a las celdas y hacer que pare cuando el brazo con la celda que tienes frente a Yuna esté abajo (es decir, que no se vea). Salta sobre ella y avanza un poco para que comience el minijuego; **tendrás la ayuda de Rikku** pero sólo moverá los brazos cuando Yuna no se encuentre sobre ellos. Nada más empezar, haz que Yuna avance a la derecha y baje por el tercer brazo (contando que el primero es por el que subió) hasta llegar a la cornisa que rodea el aparato mecánico. Después, avanza por toda esta cornisa hacia la izquierda para encontrar el primer cofre. Tendrás que hacer que Rikku mueva la cárcel de modo que el segundo brazo quede una altura más abajo de la cornisa en la que se encuentra Yuna, de este modo podrás entrar en una sala con el segundo cofre. Haz los mismos movimientos pero al revés para conseguir que Yuna baje de la cárcel, es decir, tendrás que subir a la cornisa superior y después hacer que el primer brazo mecánico quede a la altura del suelo para bajar.

→ BAHAMUT

VIT 8400
PM 9999
ROBAR Luz Acalladora

DÉBIL A {x 1,5}
ABSORBE {+}
INMUNE {/}
M.D.D. {1/2}

Antes de empezar, **roba a este enemigo el accesorio Luz Acalladora**, después prepárate para el combate. Lo mejor es **colocar a una Maga Blanca y a dos guerreras o pistoleras**. Bahamut atacará con Onda Letal, Megafulgor y Maldición... quitará una media de 500 puntos, por eso lo mejor es tener una maga blanca que se encargue de mantener al equipo con la vida a tope. Si realiza el **hechizo Maldición** y no estás protegido contra él, una de nuestras amigas caerá en combate. El truco en este caso está en **ser muy rápido** y lanzar una Cola de Fénix o un hechizo Lázaro a la víctima. Después, céntrate de nuevo en el ataque; los ataques físicos y las magias de recuperación serán suficientes en este combate. Antes de hacer su **ataque Megafulgor**, te avisará una cuenta atrás de modo que asegúrate de no tener a ninguna de las chicas en baja forma.



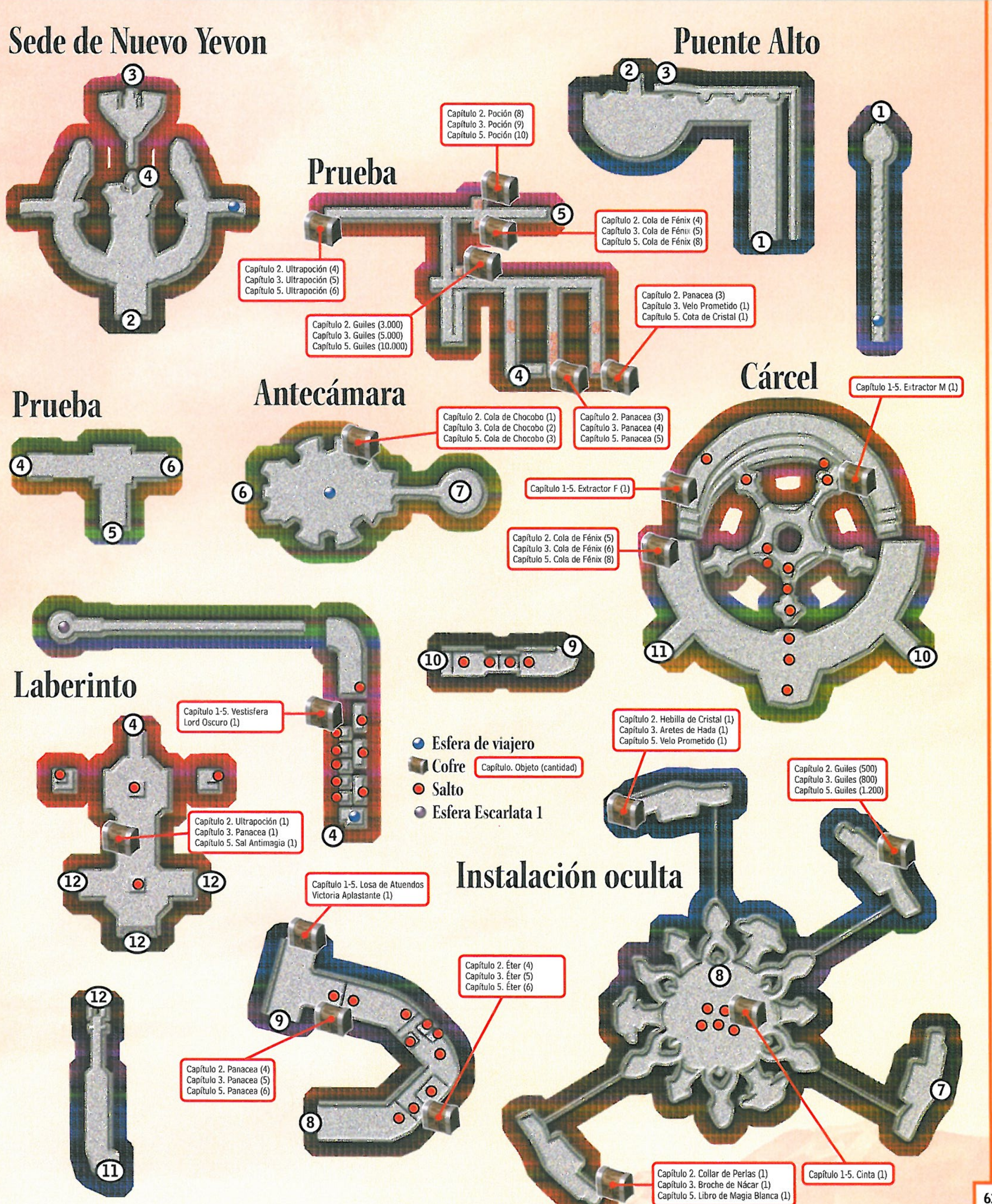
→ BARALAI

VIT 3380
PM 540
ROBAR Brazal Repelente

DÉBIL A {x 1,5}
ABSORBE {+}
INMUNE {/}
M.D.D. {1/2}

Es débil a los ataques físicos y con el nivel que habrás alcanzado ya, con cinco rondas tendrás suficiente para deshacerte de él. **Antes de empezar el ataque, róbale Brazal Repelente** y después sí, ataca con las **Vestisferas de Guerrera o Pistolera**, ataques sencillos. Usa el **Baile Nocturno** para cegarle si te resulta un poco más complicado. La técnica es bien sencilla y sus ataques quitarán una media de 300 HP... los habrá peores.




Sede de Nuevo Yevon
Puente Alto
Capítulo 2. Poción (8)
Capítulo 3. Poción (9)
Capítulo 5. Poción (10)
Prueba
Capítulo 2. Cola de Fénix (4)
Capítulo 3. Cola de Fénix (5)
Capítulo 5. Cola de Fénix (8)
Capítulo 2. Ultrapoción (4)
Capítulo 3. Ultrapoción (5)
Capítulo 5. Ultrapoción (6)
Capítulo 2. Panacea (3)
Capítulo 3. Velo Prometido (1)
Capítulo 5. Cota de Cristal (1)
Capítulo 2. Guiles (3.000)
Capítulo 3. Guiles (5.000)
Capítulo 5. Guiles (10.000)
Cárcel
Capítulo 1-5. Extractor M (1)
Prueba
Antecámara
Capítulo 2. Cola de Chocobo (1)
Capítulo 3. Cola de Chocobo (2)
Capítulo 5. Cola de Chocobo (3)
Capítulo 2. Panacea (3)
Capítulo 3. Panacea (4)
Capítulo 5. Panacea (5)
Capítulo 1-5. Extractor F (1)
Capítulo 2. Cola de Fénix (5)
Capítulo 3. Cola de Fénix (6)
Capítulo 5. Cola de Fénix (8)
Laberinto
Capítulo 1-5. Vestisfera Lord Oscuro (1)
Capítulo 2. Hebilla de Cristal (1)
Capítulo 3. Aretes de Hada (1)
Capítulo 5. Velo Prometido (1)
Esfera de viajero
Cofre
Capítulo. Objeto (cantidad)
Salto
Esfera Escarlata 1
Capítulo 2. Guiles (500)
Capítulo 3. Guiles (800)
Capítulo 5. Guiles (1.200)
Capítulo 2. Ultrapoción (1)
Capítulo 3. Panacea (1)
Capítulo 5. Sal Antimagia (1)
Instalación oculta
Capítulo 1-5. Losa de Atuendos Victoria Aplastante (1)
Capítulo 2. Éter (4)
Capítulo 3. Éter (5)
Capítulo 5. Éter (6)
Capítulo 2. Panacea (4)
Capítulo 3. Panacea (5)
Capítulo 5. Panacea (6)
Capítulo 2. Collar de Perlas (1)
Capítulo 3. Broche de Nácar (1)
Capítulo 5. Libro de Magia Blanca (1)
Capítulo 1-5. Cinta (1)

3. REGRESO DE LOS EONES

01. Misiones Paralelas 3

Antes de seguir, habrá que recorrer Spira buscando objetivos para completar el juego al 100%. Una vez termine la escena en el Barco y descubras que Oaka ya no está a bordo, recorre el mapa (tienes que descansar en la zona de recreo del barco para ver una escena extra en el capítulo 5).

03A. De viaje por Luca

Ve allí para **jugar a Rompesferas**. Se trata de un minijuego y se activará nada más llegar a Luca. Tras la escena de vídeo recibirás **5 medallas lagarto**, **5 medallas pájaro**, **5 medallas avispa**, **5 medallas arimán**. Después **dedica tiempo a empaparte de las instrucciones para jugar** a este minijuego; antes de ponerte a jugar, sube las escaleras abre el **cofre** que hay en el rincón con césped para coger **Manto de Luna x3**. Después **ve al estadio de Blitz** y **salva la partida** en la Esfera del Viajero que encontrarás en los vestuarios (subiendo las escaleras de la derecha).


Nada más aterrizar en Luca descubrirás que se está preparando el torneo de Rompesferas.


Salta de nuevo sobre la pequeña colina a la izquierda de la escalera para abrir el cofre.

Para conseguir la **Vestisfera** en este minijuego tendrás que **ganar 3 veces** el juego de Rompesferas; y para asegurarte la victoria tendrás que **encontrar a tres personas fáciles de vencer**. El primer contrincante lo encontrarás a la entrada del estadio, es una **chica con un vestido azul** y está hablando con otra. Habla con ella y empezará el juego. Si pierdes, resetea la consola, si ganas, **salva la partida** y busca tu segundo contrincante. Sal de la zona del estadio y avanza un poco por el camino hasta ver a un **viejecito sentado en el suelo**; juega con él, realiza el máximo número de combos posibles y **salva la partida**, pero esta vez en las escaleras que conducen al Camino de Miihen. Después ve a la plaza y busca a un **chico vestido de marrón y verde** que camina por allí. Esta será tu siguiente víctima. Tras derrotarle, automáticamente aparecerá el **ganador** de las anteriores rondas y contra el cual te las tendrás que ver ahora. **Se trata de Shinra** y la verdad es que es un poco duro de pelar; pero el que algo quiere... si pierdes resetea la consola y regresa a la plaza para jugar otra vez con el chico de verde y con Shinra. Durante la partida, si escoges una medalla base que tenga el valor de un objeto, Shinra te dará la **Losa de Atuendos Buscatesoros**. Al ganarle, conseguirás la **Vestisfera Tahúr**.

(VER ROMPESFERAS)

Regresa al Barco y sigue la marcha.

➔VESTISFERA TAHÚR



Si quieres la Vestisfera de Tahúr tendrás que ganar a Shinra en el campeonato de Rompesferas; si no lo consigues resetea el juego hasta que quedes ganador.



Nuestra amiga Shelinda será la encargada de retransimitir el campeonato por toda Spira.




Rin será el patrocinador y obsequiará al ganador con la "deseada" Vestisfera de Tahúr.

Para jugar al rompesferas necesitarás algunas medallas; pero te las darán antes de comenzar.



Habla con el viejo sentado en el camino al estadio de Luca para retarle a una partida.

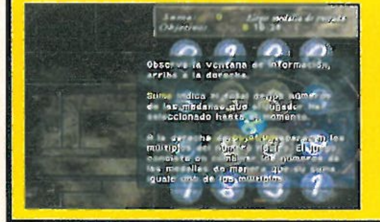
Esta mujer será fácil de vencer; fíjate en los púntos de dificultad que aparecen en el cuadro.



Una vez ganes tres veces tendrás que enfrentarte al finalista, que siempre será Shinra.

➔ROMPESFERAS

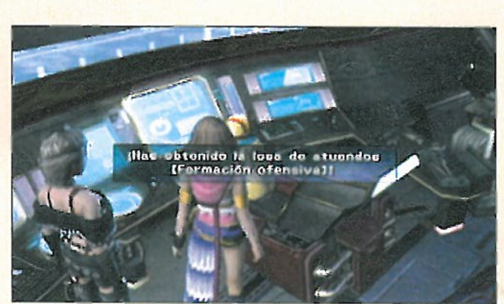
En primer lugar, procura **jugar con contrincantes que no tengan un alto nivel de dificultad**. En segundo lugar, **salva la partida siempre que venzas** a alguien para que puedas resetear la consola si pierdes en la siguiente partida. Y en tercer lugar, tendrás que **familiarizarte con los combos de las medallas** que escojas. Explicaremos esto más detalladamente.
El panel de juego se divide en **tres tipos de medallas**: la medalla núcleo, las medallas de entrada y las medallas base. La medalla núcleo tiene grabado el número cuyos múltiplos tendrás que conseguir combinando el resto de medallas. **Las medallas de entrada son las que tú pones, y las medallas base las que coloca tu oponente**. La puntuación será mayor cuantos más combos consigas. Estos se obtienen eliminando el mismo número de medallas en cada ronda. Si juegas contra un oponente fácil, procura combinar dos medallas, una de entrada y una base para conseguir un múltiplo de la medalla núcleo. Si juegas contra un oponente más difícil realiza una combinación de tres medallas por ronda, una medalla de entrada y dos medallas base. El contrincante más difícil que encontrarás será Shinra. Realiza los combos de tres medallas intentando que las medallas base sean beneficiosas para ti, es decir, que te den una cantidad de guiles, una cantidad de medallas o un objeto. Como las medallas de Shinra son difíciles de combinar, habrá muchas rondas en las que la medalla núcleo sea de 1 y rompa el combo de tres medallas que estabas realizando. Si pasa más de tres veces, será muy difícil ganar, por eso será mejor que resetees la consola. Si consigues un combo de tres medallas en 6 ó 7 rondas seguidas, será fácil que ganes. Si para conseguir el combo de tres tienes que recurrir a la combinación de dos medallas de entrada y una base, hazlo para no perder el combo, pero la puntuación será menor... ¡ahora sólo nos queda desearte suerte!



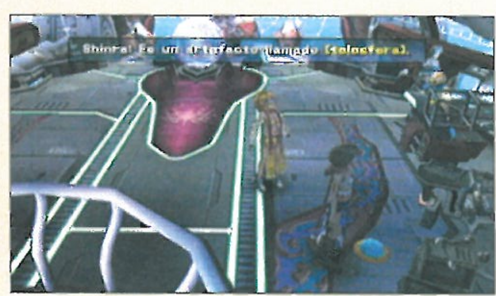


03B. El Barco Volador

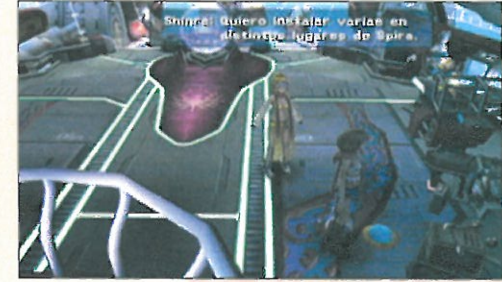
Al lado del sitio de Shinra verás una especie de **cristal azul pegado en el suelo**. Investígalo y Shinra te explicará su utilidad. Se trata de una **Telesfera** y cuando coloque más por Spira **podrás viajar de un lugar a otro sin necesidad de utilizar el Barco Volador**, pero para ello Shinra tendrá que colocarlas en todos los parajes de Spira para que el invento funcione, claro. Así que ahora, cada vez que aterrices en un lugar nuevo, Shinra se dedicará a colocar la Telesfera de rigor mientras tú te dedicas a salvar el mundo, vamos, lo de siempre...



Si todavía no lo has hecho, habla con Shinra e investiga todas las Lecciones para obtener una nueva Losa de Atuendos Extra.



A partir de este momento verás este nuevo objeto en algunos lugares de Spira. Acércate a este primero para inspeccionarlo...



... y de este modo hacer que Shinra te explique de qué va. Tendrás que visitar todos los rincones de Spira para poder instalarlas.

03C. Camino de Miihen



Una vez te encuentres con los habitantes del camino, descubrirás que las máquinas albhed se han vuelto locas...



...acepta ayudar a desmontar o destruirlas todas para recibir una jugosa recompensa ¡Es una misión para las serviciales Gaviotas!


Si quieres algún consejo para acabar pronto con ellas... funcionará muy bien la habilidad Destornilladora de la Vestisfera Cazadora.

Acércate a este lugar con el Barco volador y **averigua qué ha pasado con las máquinas** en este lugar; acepta hacerte cargo del asunto.

Abre el **cofre** al principio del camino y coge las **Colas de Fénix x4**. Encontrarás otro **cofre** un poco más adelante junto a una estatua a la izquierda del camino; ábrelo para recoger **2000 guiles**.

La misión consiste en **luchar contra todas las máquinas** que están intimidando a los viajeros. Avanza por el camino y cuando veas a uno de esos artefactos acércate hasta él para pelear. Aparecen indicados en el **mapa** de la parte superior de la pantalla con una **marca verde**. Te decimos su localización, teniendo en cuenta que los albhed han desmontado las demás:

- **en el centro del camino.**
- **en el primer desvío** del camino a la izquierda; abre el **cofre** que hay allí para recoger el accesorio **Corona de Juno**.
- **en el segundo desvío** del camino a la derecha. En la siguiente pantalla encontrarás otro **cofre** esta vez con **Ultrapoción x2**. Y luego otro con **Agua Bendita x4**.
- **corriendo detrás** de un chico al lado del **cofre** con el **Agua Bendita**.
- **en el centro del camino** más adelante; en el desvío de la derecha hay un **cofre** con **Ultrapoción x2**.
- **nada más salir** de la zona de la tienda, abre el **cofre** para coger **Aguja de Oro x4**, sigue y abre el **cofre** después de los puentes de madera para coger **Cola de Fénix x4**. Entra en el camino viejo y abre el **cofre** para coger **Éter x2**. Avanza, trepa a la roca, abre el **cofre** con **Ultrapoción x2** y sigue subiendo.
- **sigue el camino viejo** hacia abajo para encontrarte con más máquinas.

> **→MÁQUINAS**
> ATENCIÓN
> **No tienes que destrozar las 13 máquinas tú solo; los albhed ayudarán desmontando algunas de ellas.**

En total había **13 máquinas fuera de control** y cuando llegue a esta cantidad la misión finalizará. Obtendrás **10.000 guiles** y la **Losa de Atuendos Ataque Inexorable**.

Aparecerás en el Barco Volador. Puedes aprovechar para regresar aquí y evolucionar a nuestras chicas.


Cuando veas una de las máquinas estropeada, acércate a ella y comenzará el combate.



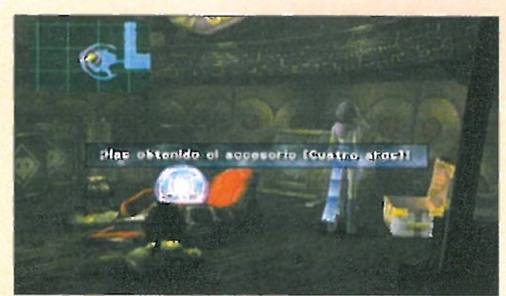
A lo largo del camino también encontrarás cofres que podrás abrir durante la misión.

Si tienes dificultades para encontrar algún cofre, observa el mapa en el Capítulo 2.


Cuando hayáis parado el ataque, recibirás como premio 10.000 Guiles y una Losa de Atuendos.

03D. Guadosalam

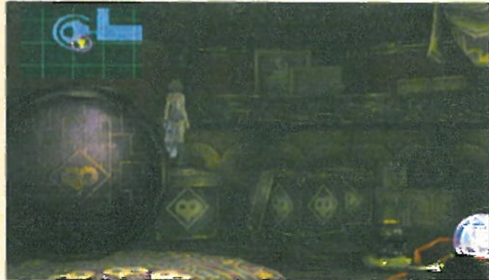
Avanza hasta la **mansión de Leblanc** y entra en la habitación que hay bajo la escalera. Al hacerlo saltará una graciosa escena de Logos y Ormi; sube a la habitación de Leblanc y **habla con ella**. Cuando veas el estado de tu peor enemiga, regresa a la sala debajo de la escalera y Logos te ofrecerá ver una **Esfera** en su habitación. Entra en el **pasadizo secreto** y avanza por el desvío a la izquierda del **punto para salvar**; entra en la sala con la puerta circular y antes de tocar nada, abre el **cofre** para coger el **Accesorio Cuatro Aros**. Fíjate en el **mapa** que aparece en la parte superior de la pantalla, verás



Abre el cofre que encontrarás en la sala con la puerta circular y que no pudiste investigar en el capítulo anterior.



Ahora Logos y Ormi estarán más simpáticos con las Gaviotas y te darán varias Esferas que desvelarán parte de la historia.


Sube a las cajas al lado de la puerta circular y sigue un estrecho pasillo en la parte superior para abrir otro cofre con una Esfera.


Si hay algo que nos hará disfrutar a lo largo de la aventura son estos dos personajes.


Al hablar con ellos, te enterarás que la pobre Leblanc sufre en silencio por su Noojito bonito.

como un pequeño pasillo que rodea la sala en la que te encuentras. Para llegar arriba, **sube a las cajas** a la derecha de la puerta y desde éstas al pasillo. Al final encontrarás otro **cofre** con la **Esfera Escarlata 4**. Regresa al pasillo con la Esfera del viajero y ve por el pasillo a la derecha hasta la sala del final del pasillo; una vez dentro aparecerá un vídeo en la que te explicarán algo más sobre la historia y obtendrás **dos Esferas grabadas** en el subterráneo. Investiga la estantería al lado de la cama para coger otra **Esfera** y ver un vídeo...

→LA CASA CERRADA



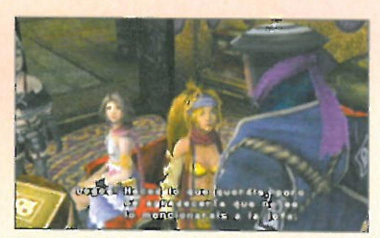
Una vez en Guadosalam, avanza hasta la **casa situada a la izquierda de la Mansión de Leblanc**. En los capítulos anteriores te cerraban el paso sin más; al acercárte ahora saltará una escena en la que **un Hypello nos contará lo que ve en esa casa**... es un misterio que tendrá su solución más adelante, pero de cualquier forma **no pases por alto visitarla** para abrir una nueva escena más adelante.

Después verás al **anciano Maechen**; habla con él y pídele que te cuente más cosas. Presta atención a sus palabras...

Una vez que te has "empapado" de todo, **regresa a la Esfera del Viajero y sube al Barco Volador.**


Entra en la habitación de Logos siguiendo el pasillo de la izquierda en el pasaje secreto.


Tras ver la primera Esfera, inspecciona la estantería de la derecha para descubrir una más.


Escucha atentamente la historia que contará Logos de las Esferas que vais a ver.


También tendrás que escuchar al sabio Maechen o no podrás conseguir el 100% del juego.

03E. El Río de la Luna

Avanza por el camino hacia la derecha y **habla con Tobli dos veces**. Parece que el espectáculo no marcha y se le ocurrirá algo para solucionarlo, pero Paine no nos dejará averiguarlo. Tras hablar con él dos veces, **regresa al Barco Volador** para continuar la marcha.

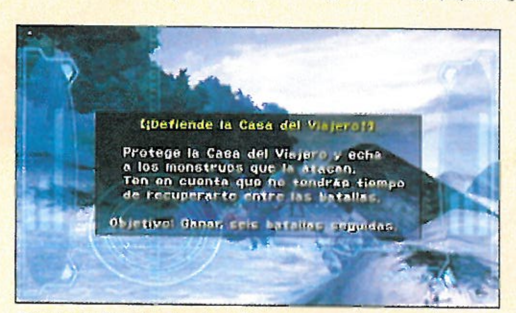

El siguiente destino será el Río de la Luna, de modo que pon rumbo hacia allí con el Barco.


Dirígete hasta el lugar en el que siempre está Tobli y habla con él para ver cómo va el show...


... parece que Paine descubrirá lo que trama el enano picudo. Hazla caso y ¡corre!

03F. Bosque de Macalania

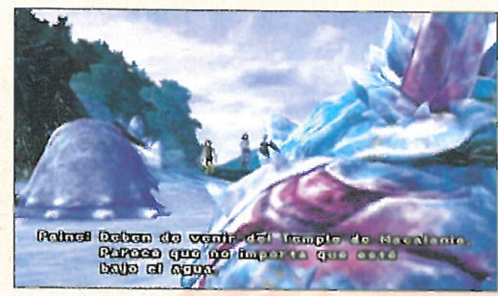
Nada más aterrizar en el lugar una escena hará que dé comienzo la misión. **Protege la Casa del Viajero** de los monstruos que emergen del lago. Para tener éxito en la misión **hay que ganar 6 combates seguidos**. Nada difícil si tienes a una Maga Blanca en el equipo, una guerrera y una cazadora. **Si te toca pelear con Gran Quimera**, ten en cuenta que los ataques mágicos no la causarán ningún daño. **Escoge mejor ataques físicos** que no tengan afinidad con ningún elemento. En este caso funcionará bien Tiro a Nivel y Matadracos. Si toca **pelear contra Flanes**, también funcionará Tiro a nivel y Aplastaflanes y si »



Parece que Oaka ha elegido un lugar inapropiado para colocar su tienda... en fin, tendrás que defender la casa de los monstruos.



Tranquila Paine, que la recompensa para las Gaviotas serviciales será mucho más jugosa que un puñado de Guiles ¡lo prometemos!


Los enemigos contra los que tendrás que enfrentarte son afines al elemento Hielo, de modo que procura no atacar con esta magia.

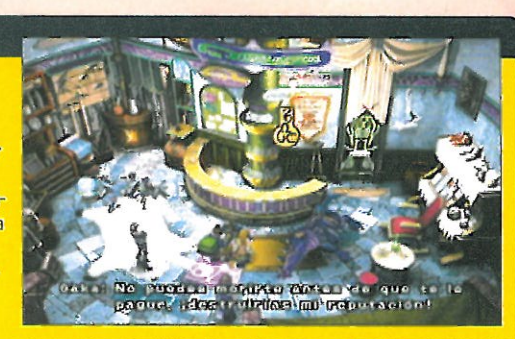
» te toca **Barut** podrás liquidarlos con Rajacascos. **Escoge seguir luchando entre combate y combate,** y antes de empezar a pelear, haz que los parámetros de nuestras amigas estén a tope.

Al finalizar los seis combates obtendrás la **Losa de Atuendos Arte del Espadachín**; las chicas entrarán en la tienda y obtendrán la **Vestisfera Berserker** y el **Diccionario Albhed 15**. Ahora aparecerá Oaka en escena... **(VER OAKA 2)**

Abre el **cofre** a la izquierda de la tienda para coger una **Poción X**. Sigue por el camino al sur. Oaka saldrá de la tienda y tendrá unas palabras emotivas. Cuando tengas de nuevo el control, **salva la partida** en la tienda y vuelve al Barco.

→OAKA 2

Si saldaste la deuda de Oaka cuando lo dijimos, abrirá la tienda más adelante y podremos obtener objetos a precios ridículos. Sólo si salvamos a Oaka en el Bosque Macalania en el Capítulo 1 y **nos gastamos 100.000 guiles** en sus objetos antes de finalizar el Capítulo 2.





Si te encuentras en un nivel de experiencia elevado, unos cuantos ataques consecutivos serán suficientes para dejar la casa "limpia".



Entre combate y combate, tendrás que elegir seguir luchando o se interrumpirá la misión y no podrás completarla más tarde.



Tras la victoria, aunque Oaka está muy triste por la muerte de los albhed, te obsequiará con la Vestisfera Berserker... ¡pruébala!

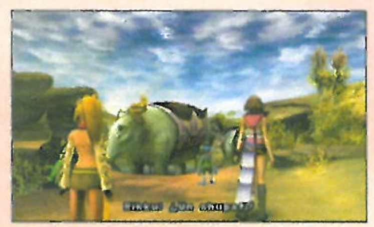
03G. Desierto de Bikanel



Habla con el conductor del Hover para llegar hasta la Nación Cactilio y hablar con Marnela.



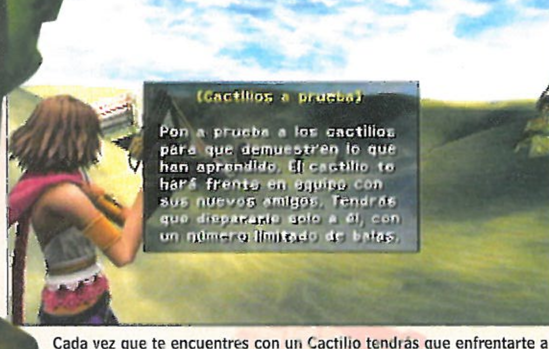
Responde que sí la entiendes para que pueda comenzar la misión en este lugar.


En el Oasis, además de encontrar al primer vigía, podrás comprar objetos al Hypello.

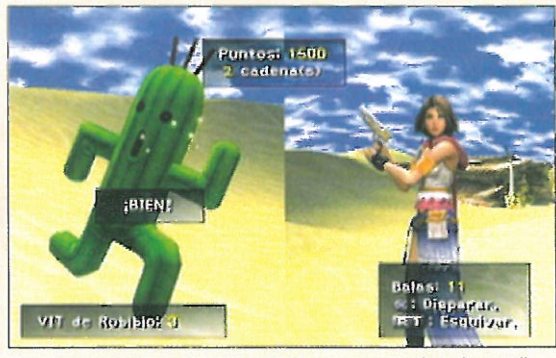
Nada más aterrizar en el desierto, **Nhadala nos pedirá ayuda para entablar conversaciones con la Nación Cactilio**. Tras la escena se unirá al equipo Benzo; este nos ayudará ne la misión.

Habla con el conductor del Hover y pon rumbo a la Nación Cactilio. Tras la escena con **Marnela**, te darán a escoger entre dos opciones; **escoge la segunda opción** "sí, sí" y después vuelve a hablar con ella para que de comienzo otra misión. **Tendrás que encontrar a los diez Vigías** de la Nación Cactilio y las **Mamás Cactus** te darán **pistas** sobre ellos. Te adelantamos que **ahora sólo podrás encontrar a seis** de ellos, los demás aparecerán en el Capítulo 5. De cualquier forma, no está mal que tengas activada esta misión para ahorrar tiempo y no hacerlo todo a última hora. La primera Madre Cactus aparece en el mapa como una señal verde. Habla con ella y te dará pistas sobre el primer vigía. **(VER MINIJUEGO CACTILIOS)**

Se trata de Robibio y según Mamá Cactus salió hacia **el norte del Oasis**;



Cada vez que te encuentres con un Cactilio tendrás que enfrentarte a él para capturarlo, pero tranquilo, que no sufrirá en absoluto.



Tendrás que acertar en el cactilio entre los que aparecerán en la pantalla. Cuantos más disparos seguidos realices, más puntos obtendrás.

pero quizá se haya desviado del camino. Monta de nuevo en el Hover y una vez en el campamento, **vuelve a hablar con el piloto** para viajar hasta el Oasis. Nada más llegar verás una escena un tanto ridícula... pero también podrás ver a uno de los conocidos Cactilios **en la parte izquierda** de la pantalla. Acércate y inspecciona con ✖ para que dé comienzo un minijuego: ten en cuenta que **dispararás con ✖** y **esquivarás los contraataques con R1**.

Al empezar el juego la pantalla se dividirá en dos: en la parte de la derecha aparecerá Yuna y en la de la izquierda el equipo de Robibio. Céntrate en este plano de la izquierda y aprieta el gatillo cuando la imagen muestre a este gracioso cactus. Cuando consigas que la vitalidad del cactilio quede a 0, se acabará el juego. **Habla con el Hypello** al lado del shupaff para volver al campamento.

Vuelve a hablar con el piloto para regresar a la Nación Cactilio y entregar el Vigía a Mamá Cactus. Después **aparecerá otro cactus** de la zona en el mapa (en la parte inferior de la pantalla); habla con esta Mamá Cactus, se trata de **la madre de Torme** y la pista que nos dará es que **ha ido a ver un lugar con agua**... es hora de dejar el Desierto.

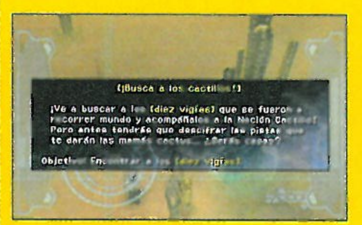
Cuando vayamos a un lugar donde haya un Cactilio Vigía, haremos una explicación especial para que no los pierdas. **Regresa al Hover** y sal del desierto.

→MINIJUEGO CACTILIOS

No podrás ayudar a los Cactilios hasta el capítulo 5 pero podrás ir adelantando trabajo; cuando vayas a la Nación Cactilio y hables con Marnela por segunda vez dará comienzo esta submisión. Sólo se trata de **encontrar a los 10 vigías** que han salido por Spira para hacerse adultos; a lo largo de la guía **marcaremos los lugares** en los que están; de cualquier forma ahora te daremos unas breves reseñas.

- **el primero** lo encontrarás en el Oasis.
- **el segundo** se encuentra en la playa de Besaid.
- **el tercero** en Guadosalam.
- **el cuarto y el quinto** entre el Monte Gagazet y la Llanura de la Calma.
- **el sexto** en la Llanura de los Rayos.
- **el séptimo** en la Isla Kilika.
- **el octavo** en el Monte Gagazet.
- **el noveno** en la Isla Kilika.
- **y el décimo** en el desierto.

De cualquier forma, repetimos que en su momento daremos más explicaciones... después del sexto no se podrá encontrar a ninguno más hasta que no entres en el quinto Capítulo.





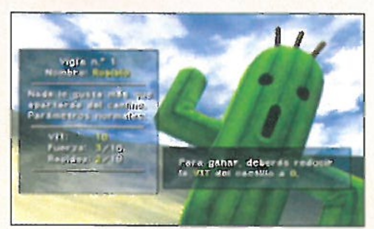
Cuando hayas capturado al primer Vigía, avanza hasta la Nación Cactilio para devolverlo al hogar.



Nhadala será la que nos informará sobre la situación en la que se encuentra la Nación.



Cuando encuentres a un Cactilio presiona el botón ✖ para que comience el minijuego.



Con cada bala que aciertes en el cactilio la VIT reducirá un punto; no desperdicies las balas.

03H. Bevelle

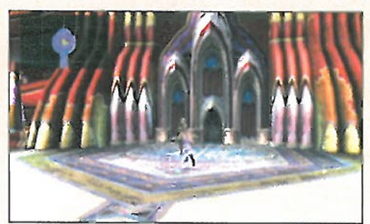
Acude de nuevo a este lugar **para que Shinra pueda colocar su invento.** Ya de paso, aprovecha para ponerte a hablar con la gente y a terminar por descubrir que **reina el caos en el templo**. Una vez hecho todo, regresa sin perder más tiempo al Barco Volador.



Al llegar a Bevelle, observa el camino que tomará Shinra y síguele hasta el templo.



Tienes que asegurarte de que ha colocado la Telesfera para completar el Capítulo 5.

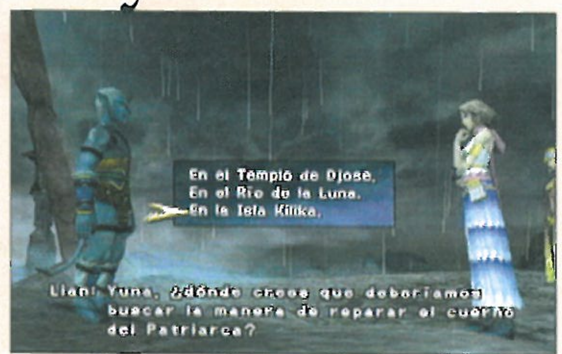


Puedes echar un vistazo después por la zona y hablar con los habitantes del templo de Bevelle.

03I. Llanura de los Rayos



Avanza por la Llanura de los Rayos hasta encontrar a Cid en el lado izquierdo del camino; después, habla con él para aumentar el porcentaje.



Un poco más lejos encontrarás a los niños ronso. Aconseja que busquen en cualquiera de estos lugares... el destino no afecta al final del juego.

Puedes volver a **jugar si quieres al minijuego de las torres,** aunque hemos venido a otra cosa. Cerca de la tercera torre, a la izquierda verás un **cofre**; ábrelo y coge **Hierba del Eco x5**. Enfrente **verás a Cid**; habla con él y te pedirá perdón por lo que ha hecho en las ruinas de Zanarkand. A la derecha hay un **cofre** con **Ultrapoción x2**.

Al llegar al cruce de caminos, recuerda que el de la izquierda conduce a »

» la **Casa del Viajero**. Avanza por el de la derecha para coger de un **cofre Cola de Fénix x3**. Sigue por el camino hasta ver otro **cofre** a la derecha con **Granada Cegadora x2**.

Sigue un poco más hasta ver en la parte izquierda del camino una **caseta**. En ella encontrarás a los **ronso perdidos**, Lian y Ayde. Al acercarte para hablar con ellos, **te contarán lo que andan tramando** y te pedirán consejo sobre dónde buscar la solución adecuada. **Da igual la opción que escojas**, pero recuerda lo que eliges para buscarlos más tarde en ese lugar (en el capítulo 4).



Después de hablar con Cid, pedirá perdón a Yuna por todo lo que pasó en Zanarkand...

→NIÑOS RONSO

ATENCIÓN

Cuando encuentres a los ronso te pedirán consejo sobre dónde encontrar una solución para el cuerno de Kimhari. Recuerda el lugar donde aconsejas que busquen para ir allí más adelante.

03J. Monte Gagazet



En el Monte Gagazet, habla con Kimahri y no hagas caso a lo que te dice. Una vez más, Yuna tendrá que aconsejarle bien.



El papel de Kimahri se complicará en este punto, y tendrás que ayudarle a tomar una sabia decisión antes de que sea tarde.



Dependiendo de las respuestas que hayas dado a los ronso en capítulos anteriores recibirás una nueva Vestisfera.

Desde el **punto para salvar**, ve al sur para llegar al principio de la Llanura de la Calma; avanza hacia la izquierda antes del puente para poder abrir un **cofre** con **Ultrapoción x2**.

Nada más aterrizar, **habla con Kimahri**; tras la escena (siempre y cuando hayas venido a este lugar en los capítulos 1 y 2 y le has hayas aconsejado correctamente) te obsequiará con la **Vestisfera de Domadora**.

Después escoge la opción "Sí" para seguir a Kimahri e intentar parar los pies a los ronso, de este modo dará comienzo la misión.

Salva la partida y avanza por el camino hasta la **cumbre de la montaña** (sin usar el transportador). Tendrás que enfrentarte a algunos monstruos, pero te vendrá bien para evolucionar a nuestras amigas. Cuando veas una de las **plataformas transportadoras**, sube a ella para reactivarla. **Baja a la entrada del Monte Gagazet para salvar la partida y curar tus heridas**. Regresa al sendero y sigue el ascenso; cuando llegues al lugar de la pared de piedra, en lugar de trepar por ella, sigue hacia la izquierda y entra en la cueva; a la derecha encontrarás otro **teleportador** para activar. Haz lo mismo que antes para salvar la partida; después regresa y sigue por la izquierda. Sube las escaleras y en la siguiente bifurcación ve a la izquierda. En esta nueva pantalla verás **dos caminos**, uno de bajada a la derecha y otro a la izquierda en forma de puente. Avanza por la izquierda y al final **activa el tercer teleportador**. **Salva la partida**, prepara al equipo y continúa el camino por la montaña... habrá que usar la fuerza. **(VER COMBATE GARIK)**



Tendrás que activar de nuevo los transportadores y volver a la entrada cada vez.

→OBJETO IMPORTANTE



Si no detienes a Garik obtendrás un accesorio importante en un cofre cerca del lugar del combate. Este objeto te permitirá ganar el doble de todo... excepto conseguir el 100% del juego.

Una vez nuestros "ángeles" hayan vencido, conseguirás la **Losa de Atuendos Cura progresiva** y Garik se dará por vencido en la batalla contra los Guado. Después aparecerás automáticamente en el **Barco Volador**.

→GARIK

VIT Garik: 6880 / Joven Ronso: 4060
PM Garik: 238 / Joven Ronso: 170
ROBAR Halo de Hielo y Aro de Mitrilo

DÉBIL A	{x 1,5}				
ABSORBE	{+}				
INMUNE	{/}				
M.D.D.	{1/2}				

Los ataques que mejor funcionan son los ataques físicos, así que **elige alguna guerrera y una pistolera**... y si no lo ves claro, haz que una de las chicas vista de Maga Blanca. **Aprovecha los primeros turnos para robar** de los jóvenes ronso **Aro de Mitrilo** y de Garik **Halo de Hielo**. Después, **cambia la Vestisfera** de este personaje por otra que produzca gran daño físico (Guerrera o Pistolera). Sus ataques serán físicos y usará hechizos sobre él y sus compañeros como Barrera total. Cuando esto pase, irá más rápido, tus ataques le producirán la mitad de daño y además tendrá incorporado el hechizo Revitalia, por eso es mejor atacar, para que le quites más vida de la que le recupera el hechizo. ¡Suerte!





Aprovecha los combates para aprender nuevas habilidades con la Vestisfera que acabas de conseguir y, por supuesto, para subir el nivel de experiencia.

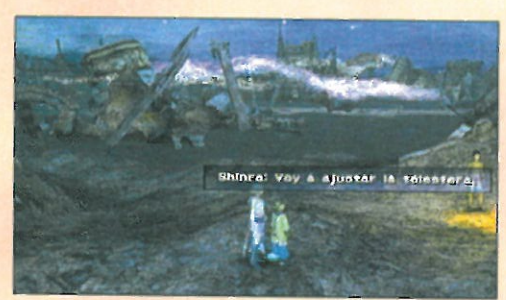


Al llegar a la cima, te encontrarás con Garik dispuesto a enfrentarse contigo... parece que le da mucha importancia a la fuerza física.

03K. Las ruinas de Zanarkand

Ven a este lugar para **que Shinra coloque la Telesfera** y conseguir algunos objetos extra. Sigue el camino hasta el templo y coge de los **cofres** que hay antes de la entrada los siguientes objetos: **Sal Antimagia x2**, **Cola de Fénix x3**, **Ultrapoción x3**, **Bomba Chica x2**, **Fluido de Salud**, **Panacea x2**, **Manto de Luna x2**, **Fluido de Magia x2**, **2000 guiles**, **Manto de Luz x2**, **Éter x3**, **Panacea x3**, **Panacea x4**, **Ultrapoción x3**, **Cola de Fénix x3** y **Aro de Mitrilo**.

Habla con Isaaru antes de entrar en el templo y regresa al Barco Volador.



Asegúrate de ver a Shinra colocando la Telesfera en cada zona que visites o no podrás conseguir el 100% del juego.



Aprovecha la visita a este lugar para abrir algunos de los cofres que han aparecido por arte de magia en este nuevo capítulo.



Habla con Isaaru a la entrada del templo para ampliar el porcentaje de juego visto y saber qué es lo que piensa hacer.

03L. La Llanura de la Calma



Al entrar en el menú de destino del Barco Volador, elige primero la misión 2 para llegar hasta la granja de chocobos.


Una vez dentro de la granja, observa cómo Shinra coloca la Telesfera al final del pasillo de los chocobos de primera división.



Al escoger la otra misión en la Llanura, descubrirás que los monstruos han salido de un agujero en el templo.

Antes de nada, **fíjate al elegir este destino** en el menú del Barco Volador en la esquina inferior derecha de la pantalla; verás que aparecen **dos misiones** a realizar. **Escoge en primer lugar la segunda misión**: echar un vistazo a Clasko. De este modo permitirás a Shinra **colocar la Telesfera** en ese lugar. **Regresa al Barco y elige la primera misión** para ayudar a la gente de la llanura.

Encontrarás otro **cofre** en el camino al sur de la entrada de la cueva; ábrelo para coger **Omnifénix x2**.

Habla con los viajeros alrededor de la **Esfera del Viajero** para ayudar a rescatar a la gente que se ha quedado atrapada en la cueva. **Hay que encontrar a 15 personas.** Te daremos todos los detalles para que encuentres a estas personas y obtengas tu recompensa.

Ve a la sala con la plataforma teletransportadora y sigue el camino de la derecha. Sigue hasta un desvío a la derecha; allí está al **primer turista** perdido pero no lo lleves contigo por ahora. Te dará dos instrucciones: **no ir en un grupo de más de 8 personas e ir de los 5 primeros** para llevarlos a todos.

Ve al siguiente claro y encontrarás a una **persona en el suelo**; al hablar con ella te expondrás sus condiciones: **no soporta los grupos de más de 3 personas y si es el primero o el segundo le da igual los que vayan detrás**. Será el primero de modo que acepta llevártelo contigo. Avanza un poco más y verás en un **entrante** enfrente donde te encuentres a otro de los perdidos. Habla con ella para descubrir que **no soporta una fila de más de cinco personas y que si es la primera o la segunda no le importa el número**. Acepta llevarla contigo y sigue por el camino de la izquierda. **Tendrás que dejar alguno por el camino** si quieres llevarlos a todos por orden; al llegar a la siguiente bifurcación sigue hacia la izquierda. Verás un entrante a la izquierda; no se ve bien pero **pulsa ✖** para poder descubrir donde se esconde el turista; **no soporta los grupos de más de 3 personas y si él es el tercero no importa quien vaya detrás**. Acepta llevarlo contigo. »



Elige ayudarles en el rescate y antes de entrar en la cueva prepara al equipo para los combates que vendrán a continuación.



Habla con los turistas dentro de la cueva y acepta ayudarlos teniendo en cuenta sus preferencias. Sigue el texto de la guía y podrás llevarlos a la vez.

» **Retrocede por el mismo camino** y avanza hasta el entrante que había más abajo a la derecha. Allí encontrarás a **otro perdido más**, el cual **entra en grupos de cuatro personas y si se acopla alguien detrás no le importa**. Regresa a la primera bifurcación de la derecha donde encontraste al **primer turista** para llevarlo contigo. **Ve al claro** que había más adelante para llevar contigo a un **turista** que hay en el centro de la sala. **Le gustan los grupos de menos de 7 personas y si es uno de los 6 primeros le vale.**

Sigue por el camino de la izquierda en la siguiente bifurcación; cuando veas otro cruce de caminos sigue recto. Allí encontrarás a **dos turistas** en el suelo y un cofre. Abre el **cofre** para coger un **Anillo del Agua** y después **habla con uno de los turistas**; son una pareja y **se colocarán entre la séptima y octava posición** en la fila de turistas.

Retrocede hasta el cruce de caminos y continúa por el camino de la izquierda, hasta la siguiente bifurcación, después por el camino de la derecha hasta el final. Allí encontrarás a **dos niños** perdidos el **noveno y décimo** en la fila (izquierda y derecha respectivamente). Habla con ellos y **acepta llevarlos** en el equipo. Avanza hasta el **primer cruce de caminos** (donde recogiste al segundo turista) y avanza por el camino a la derecha para encontrar a **tres turistas más** y otro **cofre**. Abre el **cofre** para coger un **Anillo del Hielo** y habla con uno de ellos para que se unan al equipo. Cuando tengas a trece de los turistas contigo, **sal de la cueva**. En la sala del principio uno de ellos te dará el **Bloque de Energía nº1**; otro grupo te dará el **Bloque de energía nº2**; otro te dará el **Bloque de energía nº3**. aparte, otro de los turistas te dará la **Llave de Besaid**... ¿no te suena a nada?. Los últimos te darán a cambio los **bloques de energía nº4, nº5 y nº6**.

Después de salvar a todos, sal de la cueva por unos instantes y habla con el primer chico que encontrarás a la derecha; éste te dará el Bloque de energía nº7; vuelve a entrar en la cueva y sube sobre el teleportador para llegar hasta el fondo de la gruta; una vez allí se activará el segundo teleportador y podrás llegar a dos salas a los lados de la prin-

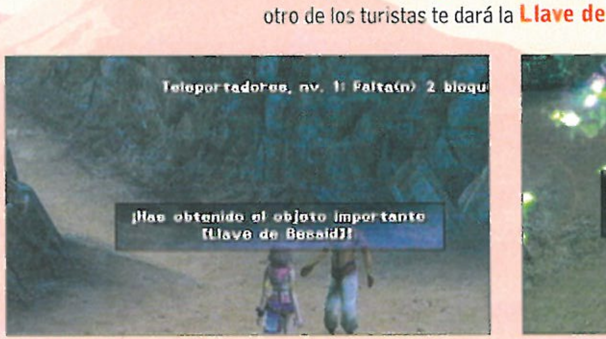
→ YOJIMBO

VIT	22000
PM	9999
ROBAR	Brazal de Poder
DÉBIL A	(x 1,5)
ABSORBE	(+)
INMUNE	(/)
M.D.D.	(1/2)

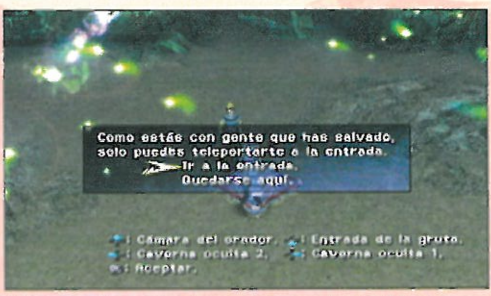
Uno de los ataques que mejor funcionará contra el eón es la **Habilidad Embestir de la Vestisfera Berserker**; también los ataques físicos de una Pistolera, una Guerrera o un Lord Oscuro... **si tienes problemas acude a la Vestisfera de Maga Blanca** que más tengas evolucionada. Antes de atacar **roba el objeto Brazal de Poder**. Pero sin duda lo más importante que tienes que tener en cuenta son sus ataques. **El ataque Tres Dagas es venenoso**, por eso aconsejamos antes colocar los accesorios que protejan contra el veneno y otro de los ataques que más deberás temer es Ultraesgrima... nos dejará a todas las chicas con 1 HP y 1 MP, un mísero punto de vida. Por eso cuando veas que va a ejecutar este superataque, empieza a lanzar pociones a todas las del equipo y utiliza la magia Cura + + para todo el equipo. En fin, este será un combate de los que nos hará sudar la gota gorda... y más si tenemos a las chicas en un nivel un tanto bajo. **Nosotros hemos llegado hasta aquí con un nivel de 43**... ¡esperamos que sirva de ejemplo!



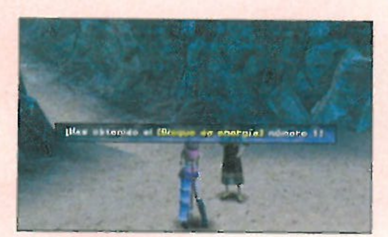
Una vez hables con ellos y los coloques en la cola, te seguirán por toda la cueva en busca del resto de los turistas perdidos.



Con este objeto que te dará un turista podrás abrir el famoso cofre del templo en la Isla de Besaid. Lo contamos más adelante.



Al rescatar a los turistas de las cavernas ocultas, tendrás que llevarlos por separado hasta la entrada y ponerlos a salvo.


Gracias a los bloques de energía podrás volver a utilizar los teleportadores del templo.

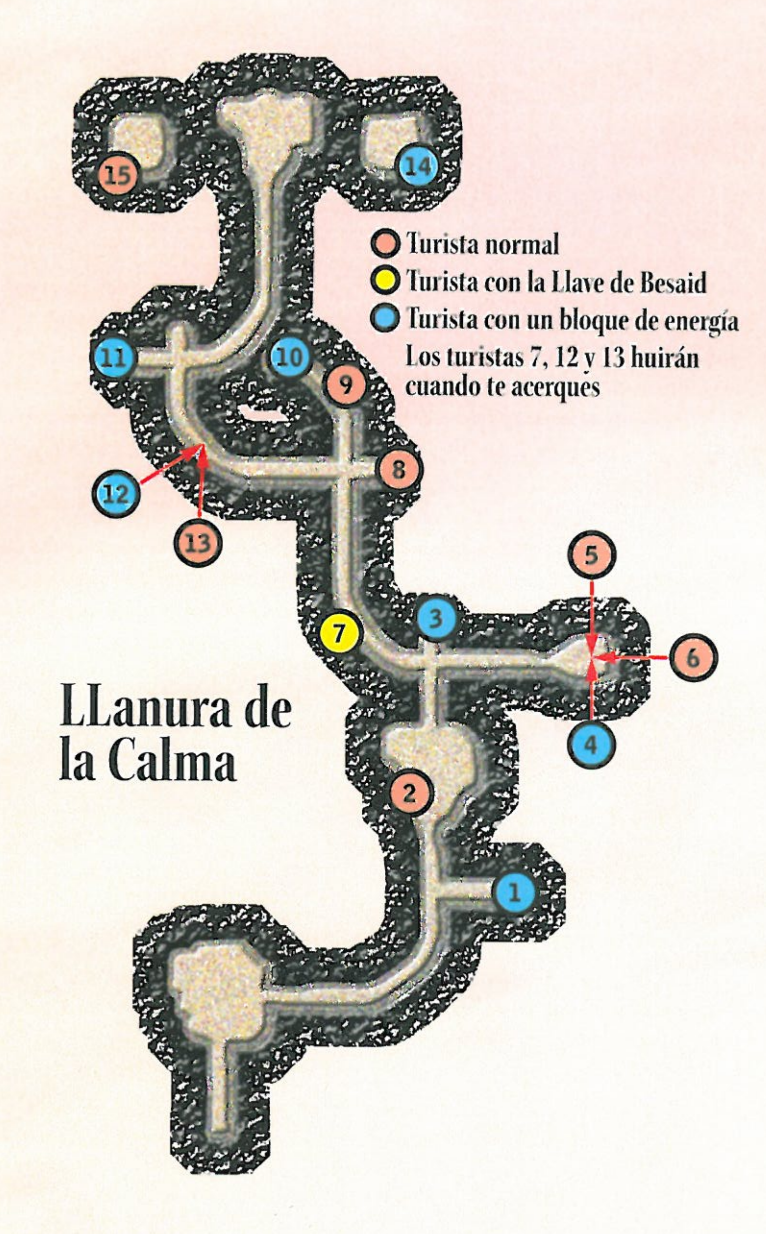

Utiliza estas plataformas para llegar hasta la Cámara del Orador al final del camino.

cipal. Pulsa la flecha de la derecha para entrar en la sala anexa y **encontrar al catorceavo turista**; abre primero el **cofre** para recoger un **Halo de Rayo** y **habla con el chico** para sacarlo de allí. Llévalo hasta la entrada de la gruta y obtendrás el **Bloque de energía nº8**.

Ve ahora hasta el fondo de la gruta y **pulsa la dirección de la izquierda** para llegar a la otra sala anexa. Abre el **cofre** para coger un **Anillo Muro** y habla con el **último turista**. Utiliza de nuevo el **teleportador** para llegar hasta el inicio de la cueva y, tras rescatar al **"último rezagado"**, sal de la cueva para **guardar la partida**... ¡todavía nos queda por hacer lo más difícil!

Una vez te hayas recuperado, asegúrate de llevar **Accesorios o Losas de Atuendos que te protejan del envenenamiento**. Cuando estés listo, entra de nuevo en la cueva y usa el **teleportador** para llegar al fondo de la cueva; desde el **segundo teleportador** escoge la dirección norte para entrar en la cámara del orador. Ahora sí, **prepárate para lo peor... ¡otro Eón!** **(VER YOJIMBO)**

Recibirás la **Losa de Atuendos Cuatro Fuerzas** y aparecerás en el Barco.




Al entrar en la Cámara del Orador veremos un agujero sospechoso en el suelo...


... y veremos a un viejo amigo de Yuna, sólo que esta vez está en el otro bando. ¡Lástima!

03M. La Senda de las Rocas Hongo

Avanza hasta la **Senda de las Rocas Hongo** para que Shinra coloque la **Telesfera** y **acércate a los chicos de la Liga Juvenil** que se encuentran a la izquierda. Al hacerlo saltará una escena donde Yabil y Lucil nos pondrán al día de la situación.

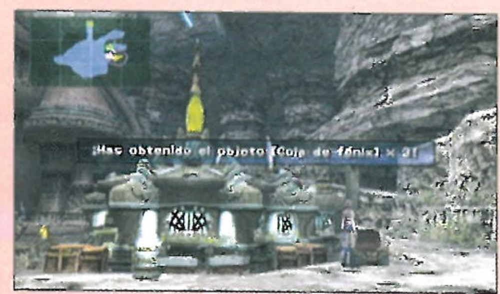
Tras el vídeo, **avanza hasta el cruce de caminos** y toma el camino de la izquierda. Sube en la plataforma para llegar a otro piso y coge del **cofre 2000 guiles**; acto seguido regresa al camino principal y sigue recto hasta el **Templo de Djose**; en la bifurcación encontrarás a un **Albhed**, habla con él si quieres llegar al inicio del camino, sino, sigue por el camino de la derecha.

Entre los dos puentes de piedra encontrarás un cofre con Ultrapoción x3 y sigue hacia el templo.

Cerca de la tienda encontrarás otro **cofre** con **Cola de Fénix x3**; después **salva la partida** y acércate al templo para **hablar con Gippal**. Tras la conversación obtendrás el **Diccionario Albhed 1**; para terminar regresa al Barco Volador.


Al llegar a la Senda, las Gaviotas serviciales se ofrecerán para ayudar a exterminar los monstruos, pero no necesitarán su ayuda.


Parece que Gippal se ha encargado de hacer que todos se valgan por sí mismos en lugar de recurrir siempre a la pobre Yuna.


Ya que estás en la zona, recorre los caminos buscando objetos en los cofres y permitiendo a Shinra colocar las Telesferas.

02. Misión 9 Regreso de los Eones

Los Eones han regresado a Spira y parece que no serán nuestros aliados esta vez...

Usa el Barco Volador para ir a la Isla de Besaid. **Entra en el pueblo** siguiendo a Colega y a Shinra y **ve a la casa de Lulú** (la segunda cabaña a la derecha ¿recuerdas?). Tras la conversación, sal de la casa y verás una escena en la que Shinra te explicará, más o menos, la **función de las Telesferas**. Después aparecerá Rikku dando la señal de alarma; parece que algo no funciona entre Wakka y Beclem... ¡son caracteres distintos!

Avanza hasta el interior del templo y **habla con Beclem**; lo encontrarás al pie de las escaleras. Habla con él y dará comienzo la nueva misión: **¡eliminar a todos los monstruos del templo!**

Termina de subir las escaleras y entra en el templo. Baja las escaleras a la derecha y sigue después el camino hacia la izquierda y avanza por el pasillo. Al llegar al primer **cruce de caminos** y antes de avanzar a la izquierda, atraviesa la pared de la derecha del pasillo para encontrar un **cofre** con **Fluido de Magia x2**. Ahora sí, hacia la izquierda encontrarás a **Wakka**; al hablar con él, nuestras chicas irán en busca de algún responsable para ponerle las pilas. Una vez en el piso inferior, **cura las heridas** que te hayan podido causar los combates contra los monstruos y avanza por la puerta para encontrar a un viejo conocido.

(VER VALEFOR)

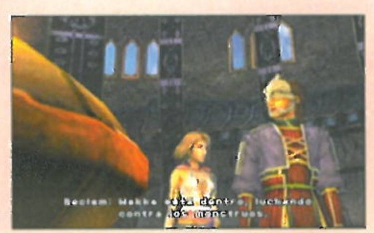
Tras la emotiva escena, dará por terminada la misión y aparecerás de nuevo en el Barco Volador. Cuando esto suceda, **avanza de nuevo a la Isla de Besaid**... todavía nos han quedado unos cabos por atar.



Tendrás que regresar a casa para ver cómo están las cosas en el templo de Besaid.



Observa la escena entre Wakka y Beclem para que suba el porcentaje de juego visto.



Entra en el templo y habla con Beclem para convencerle que no queme el templo.

→VALEFOR

VIT	8430
PM	9999
ROBAR	Fluido Vitalizante
DÉBIL A	{ x 1,5 }
ABSORBE	{ + }
INMUNE	{ / }
M.D.D.	{ 1/2 }

Antes de empezar a darle caña, que no se te pase por alto **robar con la Vestisfera de Ladrona los objetos importantes** que tenga. Después, teniendo en cuenta que ya nos hemos enfrentado a enemigos como Yojimbo, la verdad es que **no nos resultará complicado** derrotarle... además contamos con que tú también hayas decidido pasar unas cuantas horas entrenando y tengas un nivel de experiencia entre 40 y 45. Los ataques del enemigo quitarán aproximadamente unos 300 puntos de vitalidad a nuestro equipo... ¡vaya birria de eón!



→LA ESFERA DETECTORA







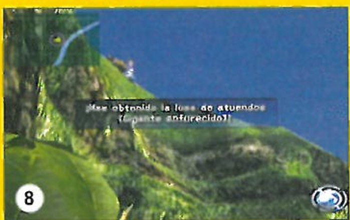


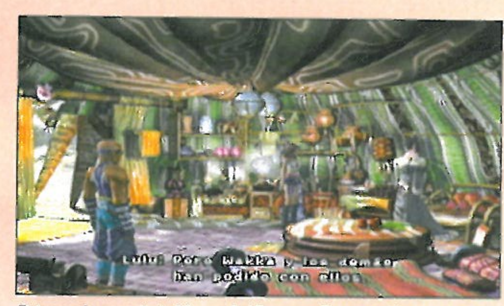
Una vez tengas la esfera en tu poder **(1)**, ve a la parte izquierda del pueblo. Verás al salir una especie de **esfera** en la esquina inferior derecha de la pantalla. Mantén pulsado continuamente el botón ● para **tener desplegado la barra de búsqueda**. Según te vayas acercando al objeto que tienes que encontrar (minitelesferas) la barra se irá llenando.
Detrás de la cabaña más cercana al templo por la izquierda, encontrarás un sendero que desemboca en un pequeño **cobertizo (2)**. Acciona la esfera detectora y, cuando veas que la **barra** se pone de **color rojo**, inspecciona con la ✖. Quedará al descubierto una **telesfera**. Mira por ella para tener una panorámica de la aldea con la cámara. **Enfoca al templo** y mira el edificio que sobresale por el tejado **(3)**. Verás una **esfera con un número** (los números son aleatorios).
Sal de la aldea y **avanza hacia el punto para salvar**; júntate a los entrenadores de blitzbol e inspecciona la parte más a la izquierda de la pantalla **(4)**. **Acciona de nuevo la Esfera detectora**, pulsa ✖ cuando la barra esté roja y vuelve a pulsar ✖ para cavar en la zona y descubrir otra **telesfera**; maneja la cámara hasta **enfocar lo más alto de la colina** que tienes enfrente. Allí verás otra **esfera con un número**; memorízalo y avanza hasta los **puentes**.
Investiga el lado derecho del camino **(5)** nada más entrar en esta zona para encontrar la **telesfera**; una vez la actives, **investiga un peñisco detrás de la cascada** para encontrar otra **esfera con el tercer número** (el peñisco está entre las dos cascadas). Antes de buscar la siguiente esfera, avanza hasta el **primer puente de madera** y antes de cruzarlo, déjate caer en el **hueco** que encontrarás a la izquierda para poder acceder a otro **cofre** que contiene un **Anillo de Luna**.
Por último, avanza hasta el **mirador** (por si no te acuerdas lo encontrarás avanzando por el camino a la derecha antes de llegar a la playa). **Inspecciona el lado izquierdo del barranco (6)** para descubrir la **Telesfera**; después pulsa ✖ para examinar los alrededores y después **amplía la escena sobre la colina del fondo**. Verás una **palmera** sobresaliendo y sobre ella la **última esfera con el número que te falta**. Con todos los números memorizados, **entra en la cueva** donde encontramos a Wakka en el Capítulo 1 e **introduce el código en el panel** que encontrarás en el pasillo de la derecha **(7)**. Al hacerlo verás cómo **se abre una compuerta** que descubre otra zona de la cueva; avanza por el pasillo y coge del primer **cofre** con un **Éter x3**. Sigue por el camino hasta la salida, y llegarás a la zona superior de la cascada **(8)**. A la izquierda encontrarás el **cofre** con la **Losa de Atuendos Gigante** enfurecido. Entra de nuevo en la cueva y avanza hasta el lado izquierdo del todo de la cueva para encontrar otro **cofre** con **Ultrapoción x2**. Después puedes tranquilamente volver al Barco Volador.







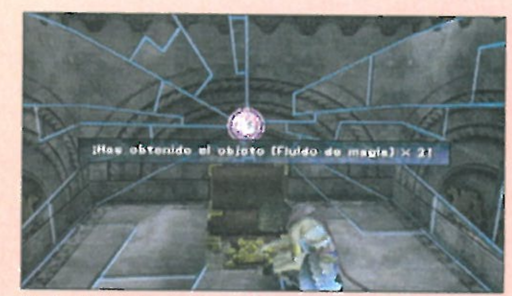




Entra en la casa de Lulú para hablar con ella y ver cómo se están enfrentando a los monstruos que salen del templo.



Gracias a la Telesfera que ha instalado Shinra, Hermano nos podrá ver desde el Barco Volador en cualquier momento.

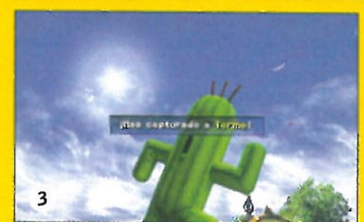


Dentro del templo, podrás acceder a un cofre que se encuentra en el pasillo a la derecha de donde se encuentra Wakka.

→EN BUSCA DE LOS CACTILIOS

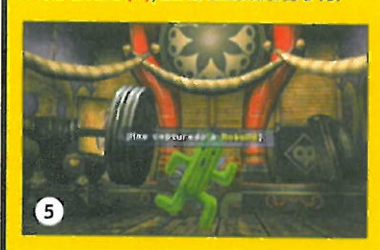








Al inicio de este Capítulo acudimos al desierto Bikanel para **echar una mano a la Nación Cactilio**. Bien, pues ha llegado el momento de seguir adelante... ¡claro, que no la podremos terminar hasta el Capítulo 5! Haremos ahora lo que podamos.
Llega hasta la **playa de Besaid** y sube, nada más entrar, en la colina de la derecha (donde encontramos el primer código en el capítulo 1). Sube después a la **ruina de la casa** y avanza por la derecha a ésta. Llegarás a una nueva zona de la playa; déjate caer al otro lado y abre los **dos cofres** para recoger una **Poción X** y **2500 guiles**. Llega de nuevo al otro lado de la playa y avanza por la derecha hasta el final **(1)**; allí te encontrarás a **Torme**, el **segundo Vigía** de la Nación Cactilio. Al igual que con el primer cactilio, **tendrás que acertar en el blanco** disparando cuando veas aparecer a la izquierda de la pantalla la imagen de Torme **(2)**; cuando dispare sus espinas, presiona R1 para esquivarlas. Tras capturarlo **(3)**, **llévalo con su madre** en el Desierto de Bikanel (hay que avanzar con el Hover hasta la Nación Cactilio). **Busca la siguiente señal verde** en el mapa para encontrar a otra Madre Cactus. Habla con ella y te dirá que **a Robeile le gustan mucho los sitios estrechos**... sube de nuevo en el Barco Volador y pon rumbo a **Guadosalam**. Tendrás que entrar en el **pasaje secreto de la Mansión de Leblanc**; avanza hasta el dormitorio situado enfrente de la Esfera del Viajero. Dentro encontrarás un **cofre** un tanto sospechoso... **(4)** acércate a él e inspecciónalo para descubrir al **tercer Vigía**. Tendrás que atraparlo de la misma forma que los anteriores **(5)**, afinando la puntería para disparar cuando aparezca en pantalla. Una vez tengas a Robeile contigo, **llévalo a la Nación Cactilio** y encuentra a la siguiente madre en el mapa. Tras hablar con ella descubrirás que en esta ocasión tendrás que **buscar a dos cactilios: Alec y Aloya**. Vuela hasta **Monte Gagazet** y desde la Esfera del Viajero avanza, camino hacia abajo, hacia la Llanura de la Calma **(6)**. Los podrás ver **montados en chocobo** al lado del puente de madera **(7)**. Captúralos **(8)** y llévalos al desierto de Bikanel. Habla con la siguiente mamá y descubrirás rápidamente que **Isalaya, el sexto Vigía, se encuentra en la Llanura de los Rayos**. Acércate pues hasta allí y busca a este cactilio Vigía. En el camino abre el **cofre** que encontrarás cerca de la tercera torre a la izquierda para recoger **Lazo Seguro**; sigue avanzando, más allá de la Casa del Viajero y busca este cactilio **enfrente del refugio** donde encontraste a los niños ronso. Atrápalo de nuevo y llévalo a la Nación Cactilio junto a su madre.
Por el momento no podremos recuperar a ningún Vigía más, de manera que **regresa a las misiones** para terminar el Capítulo 3.





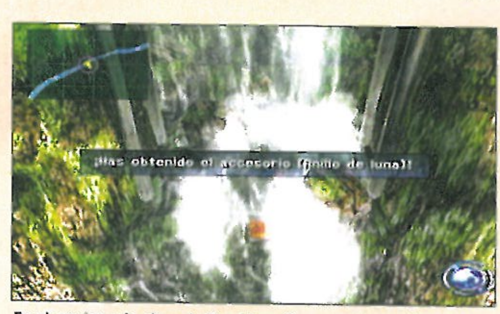




Avanza hasta el templo de nuevo y entra en la sala que hay a la derecha de la entrada del templo. Si recuerdas, en el Capítulo 1 contamos que había un **cofre que no se podía abrir** porque necesitaba una llave; como ya la tenemos por haber rescatado a los turistas de la cueva en la Llanura de la Calma, ahora podremos obtener nuestra recompensa. Abre el cofre y coge la **Esfera Detectora**.

El monje te explicará que esa Esfera sólo funciona en Besaid, de modo que cada vez que quieras encontrar algo con ella y hayas estado en otros lugares tendrás que volver a sacarla del **cofre**. Acto seguido, dirígete a la sala situada a la izquierda de las escaleras para hablar con otro monje. Éste te explicará **cómo usar la esfera** y lo que encontrarás con ella.
(VER LA ESFERA DETECTORA)

Después de conseguir la **Losa de Atuendos** de la cueva, puedes empezar la **misión de los Cactilios**... puedes dejarlo para más tarde, pero no lo dejes todo para el último momento.
(VER EN BUSCA DE LOS CACTILIOS)



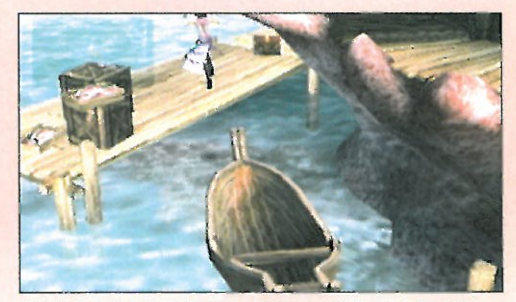
En el camino a la playa de Besaid, verás un camino oculto a la izquierda del primer puente que te permitirá llegar hasta el cofre.


Utiliza el mapa del Capítulo 1 para llegar hasta este lugar recóndito de la playa y coger el contenido de los cofres.



Una vez ayudes a Wakka, éste dará una lección a Yuna sobre tantos recuerdos acumulados... ¡parece que todos están cambiando!

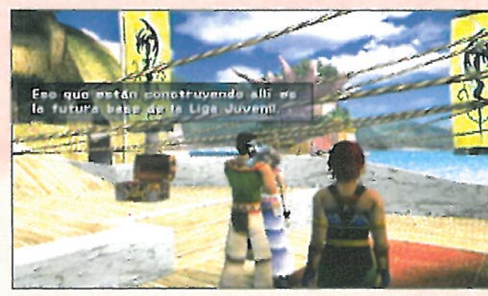
03. Misión 10 Templo de Kilika



Detrás de la Esfera del Viajero podrás ver esta barca; salta sobre ella para llegar hasta un cofre el final del pequeño muelle.



Habla con la chica de azul para que te informe sobre la existencia de monos medrosos en el Bosque. Podrás capturarlos más tarde.



Habla de nuevo con el Cámara para poder entrar en el cuartel de la Liga más tarde y poder completar el capítulo de este lugar.



Tendrás que entrar en la casa de Dona y hablar con ella.



Sube las escaleras de la casa de Dona para poder llegar hasta la terraza con el cofre.



Investiga por toda la isla y podrás conseguir distintos objetos abriendo los cofres.

Vuela hasta la **Isla de Kilika** y desde la **Esfera del Viajero** observa la **balsa** que hay detrás. Salta sobre ella y después al **muelle** para coger un **cofre** con **Éter**. Después haz lo mismo sobre la balsa que hay un poco más a la derecha para abrir otro con **Brebaje Mágico x2**.

Sigue el camino por el muelle y sube por las segundas escaleras de madera, después cruza el primer puente a la derecha para encontrar un **cofre** con **Antídoto x3**. Avanza ahora por el **segundo puente a la derecha** y tras la segunda choza abre el **cofre** para coger **Colirio x3**. Sigue el camino hacia abajo y baja por las escaleras de madera para coger **Cola de Fénix x2** de otro **cofre**. Sigue el camino ahora hacia la izquierda y **habla con la chica vestida de azul** que se encuentra con un mono. **Podrás encontrar los monos que dice en el capítulo 5**; a cambio obtendrás una Losa de Atuendos. **Ve a la casa de Dona** y entra en ella para tener una conversación con ella sobre lo que está pasando en la aldea. Cuando puedas controlar de nuevo al personaje, sube al **segundo piso** de la choza para encontrar un **cofre** con **2000 guiles**. Al salir de la casa de Dona, te darán a escoger entre **dos opciones**, **elige "creo que no"** para seguir recogiendo objetos de los cofres de la isla. Sube la rampa de madera a la izquierda para llegar a otro **cofre** con **Manto de Luz x2**. Un poco más abajo verás un **puente de madera**. Cruza por él y sube la siguiente rampa a la derecha para recoger del **cofre Manto de Luna x2**. **Habla después con el chico de la Cámara** para echar un vistazo. Sigue avanzando hacia arriba y abre el siguiente **cofre** subiendo las escaleras de la derecha para encontrar **Manto de Estrellas**. Investiga el **cofre** a la izquierda de las escaleras (abajo) para coger **Agua Bendita x3**.

Cuando estés listo, puedes regresar al inicio de la isla si quieres para **salvar**

→SÓLO TIENES 1 INTENTO

ATENCIÓN

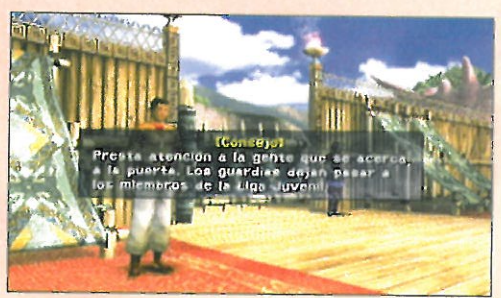
Sólo puedes pasar entre los guardias una vez, de modo que si no lo consigues resetea el juego o no conseguirás el 100%. Asegúrate de haber salvado la partida antes.



Una vez hayas terminado de investigar la isla, avanza hasta la entrada del bosque y elige la opción "¡Claro!" para colarte en el templo.



Si no consigues despistar a los guardas no podrás entrar en el templo y no conseguirás el 100% del juego; salva la partida y entra antes de seguir.



Cuando veas que se acerca un soldado de Nuevo Yevon, coloca la cámara como mostramos en la pantalla de la derecha...


... y cuando el soldado de la puerta se acerque a abrir la puerta y oigas el "clic" de la cerradura pulsa ✖ para colcarte dentro.



Al conseguirlo recibirás como premio este accesorio, gracias al cual podrás utilizar las técnicas de Samurai con otra Vestisfera.

la partida. Avanza hasta el final del muelle para que vuelva a saltar el **cuadro con las dos opciones** y esta vez elige "Claro". Prepárate para la estrategia a seguir. Tendrás que utilizar los distintos ángulos de la Cámara para saber cuándo colarte. **Presiona R1 para cambiar de ángulo y la ✖ cuando veas que está el camino libre**. Sólo lo puedes hacer una vez... de modo que si quieres hacer el 100% del juego tendrás que resetear el juego. Por supuesto te aconsejamos que **no intentes saltar los diálogos con ✖**... ¡incluso eso cuenta en el minijuego!

Si quieres puede practicar antes un poco para ir más seguro. Cuando estés listo prepárate para cruzar la puerta. **Mantén la vista que tienes al principio** hasta que veas un soldado de Nuevo Yevon hablar con los guardas; estos le saludarán y el guarda que está la lado de la puerta avanzará hasta un **interruptor** situado a la izquierda para abrirla. Bien pues tendrás que coordinar los movimientos de modo que nada más pulsar el interruptor **cambies de vista al guarda que está con Dona**. Si éste la está mirando a ella, entonces pulsa ✖ para colarte, sino espera a que pase otro soldado para que vuelva a abrir la puerta. **No te arriesgues.**

Cuando lo consigas, encontrarás al otro lado de la puerta un **cofre** con el **accesorio Libro de Bushido**; este otorga las técnicas de Bushido que se hayan obtenido con la Vestisfera Samurai (la conseguirás dentro de poco).

Avanza un poco y saltará una escena más bien desalentadora... ¡pobre gente! **Salva la partida** en la Esfera del Viajero situada en el camino (hacia el sur desde el lugar en el que te encuentras). Toma aire y prepárate para lo peor, como hacemos siempre en estos casos.

Tendrás que intentar pasar hacia el templo por los tres caminos para hacer que salten algunas escenas. Prueba primero por el de la **izquierda** del todo, después por el **siguiente a la izquierda** y por último por **el principal**. Cada vez que avances te encontrarás el camino cortado; cuando hayas visitado los tres posibles caminos, avanza hasta situarte **entre el camino central cortado y el camino a la izquierda cortado** (en el primer desvío a la izquierda); aparecerá otra escena y el equipo avanzará por la copa de los árboles. Derrota a los enemigos que te salgan al paso y cuando llegues de nuevo al camino principal, **sube las escaleras** y dará comienzo la misión.

Avanza hasta la entrada del templo (por la puerta del centro). Nada más entrar bordea el camino por la derecha para **salvar la partida**; después entra en la Cámara y baja hasta el piso inferior. Entra por la puerta al final del pasillo y **enfréntate a Deva** (es un enemigo común, simplemente ataca como te hemos enseñado y no habrá problemas, je, je). Tras la pelea verás una escena con el "cachas" Barthello, el novio de Dona.

Cuando recuperes el control, **acércate a la llama para enfrentarte con otro Deva** y desbloquear el camino; avanza a continuación hasta la siguiente sala. Verás **tres llamas azules** en tres de las paredes. Investiga primero la de la derecha, luego la de la izquierda y por último la del centro. Cada vez que hagas esto aparecerá un monstruo Deva contra el que tendrás que luchar. Una vez inspecciones los tres pedestales, se abrirá una puerta; entra en la siguiente habitación y enfréntate a otros dos Devas más. Una vez acabes con ellos, las llamas desaparecerán dejándote de nuevo el camino libre. Sigue bajando hacia el interior del templo. Nada más bajar el primer tramo de escaleras **verás en el suelo una Esfera**.... ¡que no se te olvide cogerla, es la **Vestisfera Samurai**!

Entra por la siguiente puerta y prepárate para **enfrentarte a otro Eón**. **(VER IFRIT)**

Tras el combate, apareceremos como siempre en el Barco Volador, pero esta vez tendremos el privilegio de **disfrutar de una escena con Hermano**... ¡son todas fantásticas!

Antes de ir al Camino de Djose para ayudar a Gippal, **dedícate a hacer otras cosillas** para ver todo el juego.

→IFRIT

VIT 8820
PM 9999
ROBAR Halo de Fuego



DÉBIL A (x 1,5)
ABSORBE (+)
INMUNE (/)
M.D.D. (1/2)

No intentes realizar ningún hechizo para cegarle o "dejarle mudo", porque no servirá de nada. Intenta **defender al equipo con barreras y accesorios** que protejan del elemento Piro (haz que no habiliten Piro al ataque o le recuperarás salud). Por lo demás, simplemente realiza ataques físicos o mágicos utilizando magias Hielo. Será un combate fácil, así que no tendrás que esperar demasiado para acabar con él.



→VESTISFERA SAMURAI

ATENCIÓN

Tras derrotar a los dos Devas, recoge la esfera del suelo para obtener a cambio la Vestisfera Samurai.


Una vez en el interior del templo, inspecciona las llamas azules y derrota a los monstruos que te saldrán al encuentro.



Encontrarás la Vestisfera de Samurai en el interior del templo, fíjate en el fondo de la fosa antes de llegar a Ifrit.



Una vez te encuentres a Barthello, habla con él para que te de paso al siguiente combate contra nuestro viejo amigo Ifrit.

04. Otra vuelta por Spira

Antes de adentrarte en una nueva misión, tienes que saber que hay unos cuantos minijuegos a los que podrás jugar ahora. Aunque todos son opcionales, te vendrán bien para completar porcentaje del juego y conseguir dinero. Además... ¡¡seguro que te lo pasas bomba!!

04A. Matar o morir

Dirígete a el **Templo de Besaid** y habla con el **monje** en la puerta para empezar este minijuego. Antes puedes familiarizarte con las reglas accediendo a **"Cómo jugar".**

Una vez estés dentro del templo la vista será en tercera persona. El modo de juego es parecido al de la entrada en el pueblo, cuando desafiaste a Beclem. Para pasar este minijuego tendrás que **llegar al final del templo** y allí podrás recoger tu recompensa (depende de la puntuación y está en los cofres). Lo único complicado es saber cómo utilizar las balas aquí. Cuando veas que aparezcan unos números azules en el recuadro con las balas, pulsa ▲ para convertir ese tipo de balas en alguna más potente. Es algo complicado pero entretenido. **También podrás jugar en el Capítulo 5.**



Habla con el monje que hay en la escalera del templo de la Isla para que comience el minijuego "Matar o Morir".


El método de ataque es parecido al reto de Beclem, solo que esta vez el recorrido será en primera persona... ¡se hará muy largo!


Uno de los enemigos más difíciles de derrotar son los Tomberi, ya que no harán más que aparecer uno detrás de otro.

04B. Juegos en la Llanura de la Calma

En este lugar podrás disfrutar de muchos minijuegos. **Puedes entretenerte en la granja de los chocobos o con las carreras de monstruos... o simplemente puedes recorrer la llanura para recoger los cofres.** Vamos por partes. Debes saber que puedes cambiar de juego utilizando el Hover; en cada rincón de la Llanura se practica un juego distinto.

Encontrarás el **juego del Lupódromo** cerca de la salida hacia el **Bosque de Macalania** en la Llanura (hacia el sur y luego a la izquierda). Entra en el Lupódromo y **realiza una apuesta**. Tendrás que **comparar los parámetros de los lobos** para apostar por el mejor. La apuesta puede ser **"A ganador" o "Doble"**; sólo ganarás si el lobo que has elegido queda primero o si los dos que has escogido (con una apuesta doble) quedan primero y segundo). Puedes pasarte horas jugando, luego podrás **cambiar los puntos que hayas obtenido por objetos** hablando con uno de los de la Agencia de Viajes.

Sube en el Hover para llegar al minijuego lagarto a la fuga. Para que te familiarices, te diremos que es **algo parecido a una partida de ajedrez**. Tendrás que llegar al otro lado del tablero dentro del tiempo establecido sin que te ataquen los monstruos. **Fíjate en el color de las esferas** que componen una línea frente al lagarto. Cada una tiene un color dependiendo del peligro que tenga el lagarto de ser atacado. Como si fuera un semáforo tendrás que darte cuenta de que **con Verde tienes el camino libre, con Amarillo puede alcanzarte algún monstruo y en Rojo serás atacado** seguro. Dirige al lagarto con el pad analógico por el camino más seguro para que llegue al otro lado sin un rasguño y obtendrás tus **puntos que podrás canjear por objetos.**

Vuelve a subir en el Hover si quieres cambiar de minijuego, esta vez hacia las **Alas de la Fortuna**. Cuando llegues al lugar, **habla con el hombre de la agencia** para jugar al minijuego. Podríamos decir que **se parece bastante a una máquina tragaperras.** Deja pasar a los pájaros y **haz parar a tres de la misma especie**; será complicado, sobre todo porque en algunas ocasiones los monstruos no te harán ni caso... al final y al cabo es un juego de azar y lo estás jugando con monstruos, ¿qué esperabas?

Otra cosa para hacer es **encargarse un poco de la granja de chocobos.**


Recorre la Llanura de la Calma de cabo a rabo para poder recoger todos los objetos de los cofres. Observa el mapa del Capítulo 1.



Puedes hablar con el hombre de la tienda para ver cómo anda tu puntuación en la misión ¡busca novia! del primer capítulo.


Puedes entretenerte en la Llanura con los distintos minijuegos que te ofrecen las agencias de viajes ¡se pasarán las horas volando!

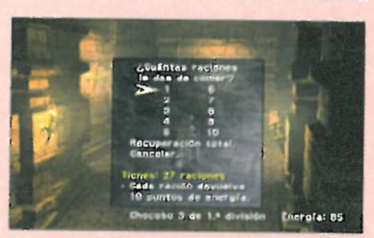
04C. Granja de Chocobos

Puedes encargarte de la granja en cualquier momento desde que quedó abierta al ayudar a Clasko, pero no podrás acceder a la **cueva secreta** hasta el Capítulo 5. Por el momento, te daremos unas cuantas señas para que vayas cogiendo objetos.

Hay tres tipos de chocobos: tímidos, normales e intrépidos. Podrás capturar a cada especie en un lugar distinto distinto durante las batallas y **mandarlos de expedición** por todo Spira. Dependiendo del tipo de chocobo y del lugar al que los mandes, regresará sano y salvo con algún **objeto** encontrado o por el contrario escapará del rancho.

Un chocobo de expedición **tardará 8 batallas en regresar** a la granja. Cuando mandes una expedición recuerda regresar a la granja después de **haber peleado como mínimo 8 veces** para ver el tesoro obtenido. Los chocobos regresarán con distintos **objetos** o **accesorios**, algunos my valiosos.

Esto es lo que adelantamos para que vayas consiguiendo objetos. Recuerda que, con los chocobos, espera a luchar 8 veces antes de ver los resultados obtenidos.



Recupera a los chocobos cuando regresen de un viaje para que no se te escapen después.

→TIPOS DE CHOCOBOS

Tipo	Lugar donde encontrarlo	Lugar donde mandarlo
Tímido	Isla Besaid, Río de la Luna, Bosque Macalania	Isla Kilika, Llanura de los Rayos, Desierto Bikanel
Normal	Llanura de la Calma, Templo Djose	Isla Besaid, Río de la Luna, Bosque Macalania
Intrépido	Isla Kilika, Llanura de los Rayos, Desierto Bikanel	Llanura de la Calma, Templo Djose

04D. Bosque de Macalania

Utiliza ahora el Barco Volador para desplazarte hasta el Bosque de Macalania. Una vez allí, avanza hasta llegar a la zona del lago donde tuviste que reunir la última vez a los músicos y **habla con los tres minimúsicos** que están jugando por allí.

Una vez que hayas hablado con los tres simpáticos músicos, **aparecerá un gel gigante al fondo de la pantalla**. Acércate hasta él sin perder un minuto e inspecciónalo a fondo para convertirte en el muy orgulloso poseedor de la **Losa de Atuendos Alas de Mercurio**.



Habla con los pequeños músicos en el Bosque para que te presenten al Gel gigante.



Si hablas con el Gel (tranquilo, que no muerde) recibirás a cambio una Losa de Atuendos.

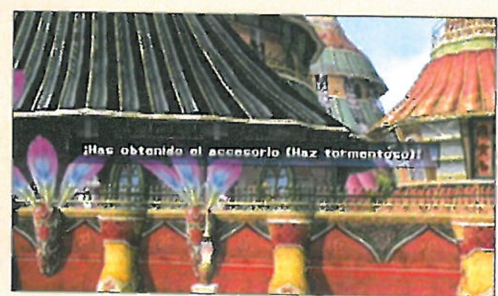
04E. Regreso a Bevelle

Avanza aquí y **verás en una escena a Gippal**; avanza hasta el interior del templo. Nada más entrar, **monta en la góndola** para llegar al piso superior. **Habla con los ancianos** que encontrarás frente a la puerta y después sal al balcón. **Habla con el monje** que verás allí para recibir el **accesorio Haz Tormentoso**; sigue avanzando hacia la derecha por el balcón y **habla con el segundo monje** para obtener el **accesorio Corona de Juno**. Modifica la góndola para tener el **modo directo** y regresa a la góndola principal para bajar a la entrada del templo. Avanza hasta la sala de la izquierda e **inspecciona la luz azul** situada más abajo para modificar los parámetros de la góndola. Sube de nuevo en la góndola principal y avanza por el pasillo hacia la derecha; otra escena nos mostrará de nuevo a Gippal.

Tras la escena, abre el **cofre** para coger **Cola de Chocobo x2**, **salva la partida** y si quieres más objetos interesantes retrocede a la pantalla anterior. Baja las escaleras, **monta en la góndola**, avanza por el pasillo a la izquierda y recoge **Pociones x9** del **cofre** en la parte superior y **Cola de Fénix x5** en la parte inferior. Sigue después hacia la izquierda, **sube la rampa** y coge del tercer **cofre Ultrapoción x5**. Baja la rampa y sigue el camino inferior hacia el sur por una segunda rampa. Sigue bajando hasta encontrar otro **cofre** con **5000 guiles**. Sube dos tramos de rampa y ve a la derecha. Al final del camino avanza de nuevo hacia la derecha para coger del **cofre** el **accesorio Velo Prometido**. Vuelve al camino anterior a la derecha para recoger **Panacea x4**. Retrocede hasta la Cámara con la esfera, **salva la partida** y salta por el agujero en la si- »



Al aparecer en Bevelle veremos una escena sospechosa... ¿un miembro de los mecanistas juntandose con los de Nuevo Yevon?



Entra en el templo y sube con la góndola a la terraza del templo. Habla allí con los dos monjes y recibirás algunos objetos.



Recuerda que puedes abrir los cofres en el recinto de la prueba para conseguir nuevos objetos útiles en el campo de batalla.



Al final del camino en el interior del templo veremos algunas escenas escalofriantes... ¡empieza a ponerse interesante!



Para derrotar fácilmente al Molbol y poder seguir la historia de Baralai utiliza magias piro o ataques físicos afines a piro.



Tras el combate que no se te pase coger la esfera escarlata del suelo o no podrás ver el final bueno del juego; ¡tú mismo!

» guiente sala. Si no conseguiste el **accesorio Cinta** en el capítulo 2 puedes hacerlo ahora (mira el cuadro que hicimos al final del capítulo 2). Si ya lo tienes, baja hasta el **tercer peldaño** y entra por la **puerta con la luz naranja**.

Sube al primer bloque para coger del **cofre Éter x5**. Sigue el camino y antes de la bifurcación encontrarás otro **cofre** con **Panacea x5**. Avanza por el camino a la izquierda y sube sobre los bloques para hacer que aparezca un **puente** y poder cruzar al otro lado. Avanza en la habitación con las **celdas** por la izquierda y recoge del **cofre Cola de Fénix x6**.

Avanza por el pasillo que verás a la izquierda hasta llegar a la **sala con las tres góndolas**; sube en la de la derecha, para coger una **Panacea** del **cofre**, después sube a los dos **bloques de piedra** y monta en la segunda góndola de esa habitación. **Salva la partida** y avanza por el pasillo; prepárate...

Parece un encuentro entre viejos conocidos. **Escucha atentamente la conversación entre Gippal, Baralai y Nooj**... ya se empiezan a complicar las cosas ¿Paine también está metida en esto? ¡¡Menudo lío!!

Durante la escena tendrás que **pelear contra un Molbol**. Si llevas Vestisferas poco evolucionadas, cambia a las que mejores habilidades tengan para acabar cuanto antes con él y seguir con la historia, ¡está tan interesante!

Coge la Esfera del suelo y **avanza hasta la Esfera del Viajero** más cercana para regresar al Barco Volador y poder **ver su contenido**.

05. Misión 11 Reencuentros

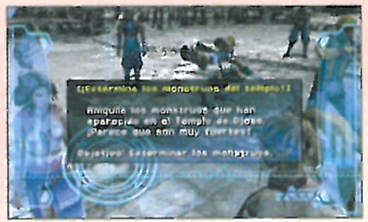
Nada más llegar verás una escena que mostrará la situación en el templo. Dará comienzo la misión y recibirás el **Diccionario Albhed 14**.

Antes de entrar en el templo, prepara al equipo para que queden protegidas contra el **efecto Piedra y Maldición**. Ahora sí, entra en el templo por la escalera principal. Ve por el pasillo tras la escena y abre el **cofre** que encontrarás al final para recoger **Fluido de Salud** (podrás llegar hasta él pulsando ●).

Retrocede un poco y sube en la plataforma para llegar a otro piso; avanza has-



Avanza hasta el Templo de Djose para ayudar, ahora sí, al grupo de los mecanistas.



Al llegar allí dará comienzo la misión, de modo que prepárate antes de entrar en el templo.



Pulsa ● cerca del precipicio y podrás llegar fácilmente hasta el cofre que se muestra en la pantalla y coger el Fluido de Salud.



Tendrás que inspeccionar todos los pedestales para desbloquear el camino de la escalera en la entrada del segundo piso.



Utiliza las plataformas para avanzar en el templo y llegar hasta otro de los enemigos de Yuna... un nuevo Eón.



Los altares que dice el chico albhed son los cinco que se encuentran en la sala del fondo. Sólo tienes que investigar con ✖.

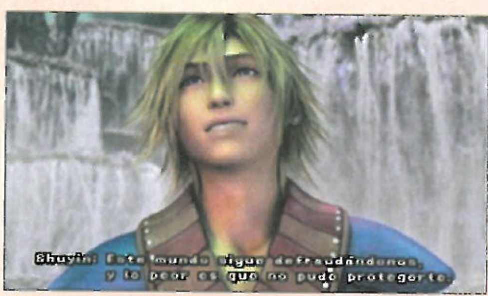


Al final de la escalera de la derecha encontrarás a este "eléctrico" enemigo; con lo simpático que parecía en *Final Fantasy X*...



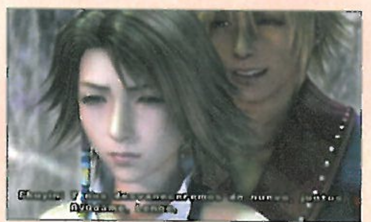
Después de las escenas que veremos a continuación, Shinra atará cabos sobre todo lo que ha pasado... "aunque sólo sea un niño".


Prepárate para las escenas que verás a continuación; acomódate en el sofá y no pierdas detalle de ningún fragmento de la charla.



¡Cómo que no es Tidus! y entonces... ¿quién leches es Shuyin? esperamos no tener que esperar mucho para averiguarlo.


Aparte de disfrutar de la historia, podremos deleitarnos con la cantidad de escenas que nos presentarán a lo largo del juego.


Y ahora confunde a Yuna con Lenne... y ¡quién es Lenne! ¡queremos saberlo todo!


No te olvides de visionar las Esfera cuando regreses al Barco Volador con ayuda de Shinra.


Presiona ✖ desde este momento del juego y no dejes de pulsar una y otra vez hasta que termine.

→IXION

VIT 12380
PM 9999
ROBAR Botines Raudos

DÉBIL A {x 1,5}
ABSORBE {+}
INMUNE {/}
M.D.D. {1/2}

Tendrás que preparar al equipo de la siguiente manera: como este Eón atacará con ataques Electro, **equipa las Losas de Atuendo y los accesorios que habiliten las magias Aqua, o simplemente utiliza a las Magas Negras.** Pese a su apariencia no será un combate complicado. Puedes **robarle Botines Raudos** a la vez que atacas con el resto del equipo. Sus ataques quitarán entre 200 y 300 puntos de VIT a nuestras amigas y su ataque especial alrededor de 1200 (Aeroshock) a estas alturas del juego ya estarás lo suficientemente entrenado como para que ese ataque no te afecte. Si aún así tienes problemas, siempre puedes utilizar la Vestisfera Maga Blanca para curar tus heridas.



ta el **cofre** para coger el **accesorio Muñequera**. Acto seguido **toca los pedestales** para desbloquear el camino electrificado. **Toca los cinco** y sube por las escaleras.... ¡Prepara bien al equipo antes de subir, ya que al entrar veremos a otro viejo conocido!

(VER COMBATE IXION)

Tras el combate recibirás la **Losa de Atuendos Guardia Invulnerable**; acto seguido podrás disfrutar de una escena que te pondrá los pelos como escarpias... ¡no pierdas detalle! En el transcurso de dicha escena recibirás dos Esferas (**Esfera Escarlata 2** y **Esfera Escarlata 3**) y verás una de las escenas más esperadas ¿o nos equivocamos?

→VESTISFERA SAMURAI



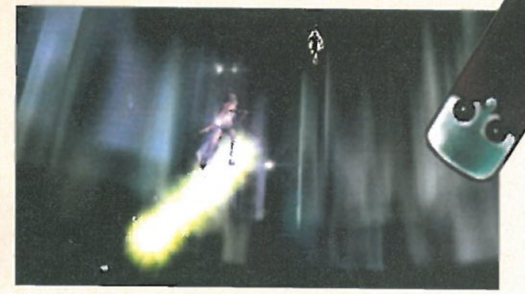
ATENCIÓN

No dejes de pulsar ✖ durante la escena en la que Yuna está sola en la oscuridad para que escuche los cuatro silbidos de un fantasma; si lo dejas escapar no verás el final bueno del juego.

Algo muy importante que tienes que tener en cuenta si quieres ver el final bueno del juego (recuerda que **tiene 5 finales distintos**) es que tienes que provocar algunas reacciones durante la escena. Vamos allá: tendrás que **pulsar la ✖ en determinados momentos** de forma que Yuna vea una forma fantasmal y oiga un silbido. Esos momentos son: **cuando diga "estoy tan sola"** y caiga al suelo; oirás el silbido. **Cuando después de hablar cambie la vista de la cámara** se oirá otro silbido; **cuando deje de correr pulsa de nuevo ✖** para oír el tercer silbido y **por último cuando se detenga al borde del precipicio...** y se oirá el cuarto silbido. Estos irán acompañados de una imagen fantasmal algo familiar. Un consejo es que **desde que Yuna diga que está sola no pares de dar a la ✖** continuamente para no saltarte ningún silbido y no pasar por alto el final bueno.

Al finalizar la escena, Yuna aparecerá sana y salva y terminará el tercer capítulo.


Tendrás que escuchar cuatro silbidos en total durante toda la escena. Sólo así tendrás la opción de ver el final bueno.


Si escuchas los cuatro silbidos, Yuna encontrará la salida sólo con seguir la sombra de Tidus en la oscuridad.

4. COMIENZA EL SHOW

01. Shinra y las Telesferas

Al regresar al Barco Volador Yuna dará explicaciones sobre lo que ha pasado en Bevelle. Después de la conversación, **salva la partida** y avanza hasta el **ascensor**, camino a la cubierta. Antes de entrar en el ascensor una escena nos mostrará una corta **conversación entre Rikku y Yuna**; tras ésta, sube a la cubierta. Allí encontrarás a **Paine**, acércate a ella y darás paso a otra escena... ¡por fin nos enteraremos de su pasado!

Baja hasta la **sala de máquinas** y abre los **cofres** para recoger **Éter+ x3**, **Cola de Fénix x7**, **Ultrapoción x8**, **Panacea x6**. Avanza hasta la **zona de recreo** para descansar. Cuando estés listo ve al puente, y otra escena nos mostrará lo que está pasando con Spira. Además,



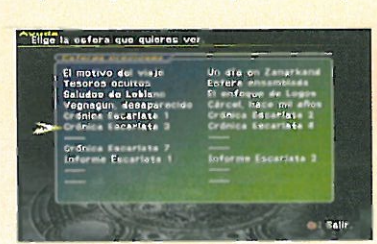
Baja hasta la sala de máquinas para abrir los cuatro cofres que se rellenan en cada capítulo.



Habla con Barrabar para descansar en la zona de recreo como en todos los capítulos.



Al entrar en el puente, Shinra te recordará que dispones de las Telesferas para ver Spira.



Recuerda que tienes que ver las Telesferas que recibió Yuna de manos de Nooj y Gippal.

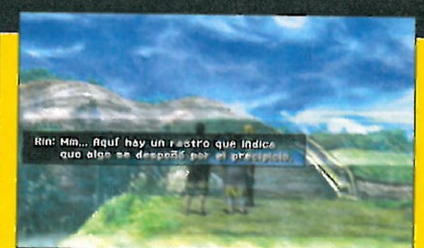

Al acceder a las Telesferas, podrás ver escenas que incrementarán el porcentaje del juego.

Shinra nos dirá que ya **están listas las Telesferas**; también obtendrás el **Diccionario Albhed nº11**.

Habla con Shinra para ver las Esferas Escarlarta 2 y 3 que dejaron Nooj y Gippal para Paine. Después vuelve a hablar con Shinra para empezar a investigar con la **red de Telesferas**. Elige esta opción en el menú de Shinra y empieza a observa a tu alrededor... sólo mira, no tienes que hacer nada más; eso sí, tendrás que inspeccionarlo todo.

→EL DETECTIVE RIN





Antes de empezar la misión te darán unas **reglas básicas sobre cómo funcionan las Telesferas**; dependiendo de las pistas que comuniques a Rin o las escenas que veas con la Telesfera el culpable será uno u otro. **Parece que están implicados hasta Rin y la propia Rikku**. Si empiezas avisando a Rin cuando veas a un sospechoso, no cambies en las siguientes pistas de sospechoso. Dependiendo del culpable, **la recompensa será distinta** y el porcentaje el mismo; tú decides lo que prefieres:

Sospechoso	Obsequio
Rikku	Ragnarok
Cali	--
Activista	--
Comechocobos	--
Rin	Esfera de Gippal
Nadie	Éter

En todos estos casos, **el Episodio podrá ser completado en el capítulo 5**. Vamos a intentar que sea Rikku la culpable. Tienes que **conseguir 17 pruebas** que la incriminen y asegurarte de que completaste la misión ¡A por el chocobo!

Cuando investigues la **Esfera 3 en las Ruinas**, verás una **máquina** andando, llama a Rin para que vea sus **huellas**. Después, investiga la **Telesfera 4** y llama a Rin para que vea que se **cayó algo por el precipicio**. Investiga la **cámara 1** para ver a un **comechocobos** perseguir a un pájaro; llama a Rin. Después observa la escena que se mostrará en la **Telesfera 2** (una chica mira el panel de control) y llama a Rin. Acto seguido, investiga con la **Telesfera 3** para ver a **dos hombres negociar** en las ruinas. Después cambia a la **Telesfera 5**; llama a Rin cuando veas que **las máquinas albhed se paran**; Rin descubrirá a un hombre herido. La siguiente escena que tendrás que ver es la que muestra la **Telesfera 6**, **un hombre habla con dos que están sentados**. Después observa la **Telesfera 1** para ver a Rin con el **hombre herido** (llámale para ver qué te cuenta); después la **Telesfera 2** para ver a **un hombre arreglando el tejado**, llama a Rin y el hombre caerá sobre la máquina. Estas pistas serán suficientes para culpar a Rikku (aunque algunas de las escenas culpaban al activista); las pistas que la inculpan y las que Rin tiene que descubrir son: la máquina está andando y Rin descubre las huellas; algo cayó por el precipicio; descubres al hombre herido; Rin está con el hombre herido; el hombre que está en el tejado cae al suelo. Una vez la investigación esté encarrilada, Rin te dará las gracias y terminarás.

Empezamos por la Isla de Besaid; conéctate, busca a **Wakka** y habla con él. A continuación **visita Kilika**. Busca a **Dona** y conversa con ella. En tercer lugar avanza hasta la senda de las **Rocas Hongo** y habla con **Yaibal**. Por último **habla con Maroda en Besaid**. Tras visitar estos cuatro lugares regresa al puente y **habla con Colega** para dar paso a otra conversación entre todo el equipo. Una vez tengas el control de Yuna y antes de dirigirte al Río de la Luna, vuelve a visitar la red de telesferas de Shinra. **Éstas son las escenas** que tendrás que ver en cada lugar para completar aún más el porcentaje visto del juego:

• ISLA BESAID:
- **unos niños jugando a la pelota.**
- **una mujer con un perro** (sigue con la cámara al perro para ver dónde guarda un objeto).
- **Wakka está esperando** en la puerta de la cabaña.
- **el equipo de blitzbol** entrenando.
- **la caída de uno de los chicos** durante el entrenamiento.
- **Beclem mirando** el entrenamiento.
- **la pelota de blitzbol** golpea la cámara (tienes que esperar a que se rompa).
- **la telesfera no funciona.**

• ISLA KILIKA (PUERTO):
- **una escena del puerto.**
- **Dona hablando** sobre la Liga Juvenil, mientras pasea por el puerto.
- **Dona sueña** con Barthelo.
- **enfoca marco** de fotos de la cómoda.
- **una escena del puerto.**

• ISLA KILIKA (TEMPLO)
- **enfoca a las escaleras** de la derecha hasta que aparezca Barthelo.
- **la telesfera no funciona.**

• LUCA:
- **entrevista con interferencias.**
- **entrevista con interferencias.**
- **entrevista con interferencias.**
- **la telesfera no funciona.**

• CAMINO DE MIIHEN:
- **Rin investiga el accidente.**

(VER EL DETECTIVE RIN)

• SENDA ROCAS HONGO:
- **(si entregaste la esfera** a Liga Juvenil) enfoca al guarda; se molestará.
- **(si entregaste la esfera** a Liga Juvenil) enfoca al guarda; hablará del plan.
- **(si entregaste la esfera** a Liga Juvenil) enfoca al guarda.
- **(si entregaste la esfera** a Liga Juvenil) enfoca al guarda; se prepara para el combate.
- **(si entregaste la esfera** a Liga Juvenil) enfoca al guarda; desea que empiece la batalla.
- **(si entregaste la esfera** a Liga Juvenil) enfoca al guarda; se sienta.
- **(si entregaste la esfera** a Nuevo Yevon) sale una escena del mar.

• TEMPLO DJOSE:
- **enfoca a los albhed;** uno te dará un **diccionario albhed.**
- **un albhed habla** sobre el enemigo en el desierto Bikanel.
- **un albhed habla** sobre un agujero.
- **un albhed necesita** más piezas.
- **una albhed intenta recordar** una contraseña. Obtienes otro **diccionario**.
- **la misma mujer** se lleva la telesfera.

• RÍO DE LA LUNA:
- **Yuna pregunta** a un Hypello por Tobli.
- **los Hypello ensayan.**
- **los Hypello siguen ensayando.**
- **los Hypello hacen planes.**

• GUADOSALAM:
- **enfoca la mansión;** sale Ormi.
- **enfoca a los guardas.**
- **los guardas hablan entre sí.**
- **los guardas siguen hablando.**
- **Ormi baila frente a la cámara** (esta escena es aleatoria).

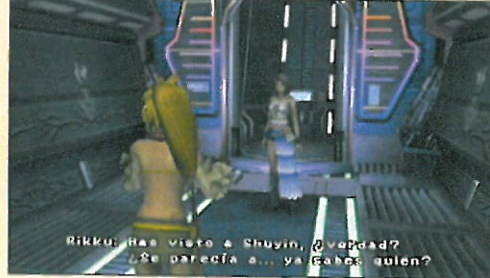
»



Cuando termines de ver las primeras escenas, habla con Colega para poder acceder de nuevo a las Telesferas.



De cualquier forma, Shinra nos dará el avisopara que no se nos escape nada. Recuerda que visionando las Telesferas sube el %.



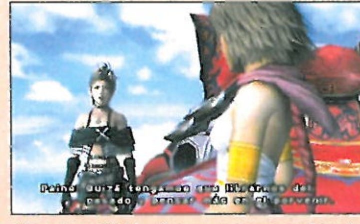
Cuando te dirijas hacia el ascensor, Rikku tendrás una charla con Yuna en la que hablan del parecido entre Shuyin y Tidus.


Avanza hasta la cubierta en el ascensor y acércate a Paine para ver una nueva escena.


Ésta nos hablará sobre las Esferas y descubriremos un poco más de su pasado.



No pierdas detalle de esta conversación, ya que es clave para enterarte de las futuras secuencias.


Al igual que Wakka, Paine empieza a cambiar de idea sobre el significado de sus recuerdos.

» **• LLANURA DE LOS RAYOS:**

- **enfoca a la derecha** para ver un chocobo. Shinra te explicará la función del Chocoportador.
- **enfoca a la izquierda;** verás otro chocobo. Enfócalo para capturarlo.
- **la telesfera no funciona.**

• BOSQUE DE MACALANIA (ENTRADA):

- **los músicos hablan de su sueño.**
- **aparecen dos guado en escena.**

• BOSQUE DE MACALANIA (TIENDA DE OAKA):

- **(si las deudas de Oaka** se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3); Oaka habla sobre el futuro de la tienda.
- **(si las deudas de Oaka** se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3); Oaka dice que no hay gente.
- **(si las deudas de Oaka** se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3); Oaka habla sobre Tidus.
- **(si las deudas de Oaka** se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3); Oaka proclama a voces sus ofertas.
- **(si las deudas de Oaka** se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3); Oaka proclama sus ofertas en lengua albhed.
- **(si las deudas de Oaka** se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3); el hermano de Oaka vuelve a casa.
- **(si las deudas de Oaka** no se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3); una chica dice que Rin está investigando en el Camino Mihen y obtienes un **Diccionario Albhed.**
- **no sucede nada** (aleatorio).

• DESIERTO DE BIKANEL (CAMPAMENTO ALBHED):

- **Nhadala pide a Yuna** que se enfrente con un monstruo.
- **los albhed están excavando.**

• DESIERTO DE BIKANEL (NACIÓN CACTILIO):

- **Marnela habla,** pero no se la entiende.
- **Marnela sigue hablando.**

• BEVELLE:

- **(si la esfera se entregó** a Nuevo Yevon); los guardas están alerta.
- **(si la esfera se entregó** a Nuevo Yevon); capturan a Pacce.
- **(si la esfera se entregó** a Nuevo Yevon); Shinra promete a los kinderguardianes que pronto jugarán juntos.
- **(si la esfera se entregó** a Liga Juvenil); los guardias disparan a la Telesfera.
- **(si la esfera se entregó** a Liga Juvenil); la telesfera no funciona.

•LLANURA DE LA CALMA (CASA DEL VIAJERO):

- **la gente visita la tienda.**
- **más gente visita la tienda.**
- **a la derecha** el padre habla con su hijo soltero.
- **el padre guarda algo en un cofre.**
- **un lobo se traga la Telesfera.**

•LLANURA DE LA CALMA (GRANJA DE CHOCOBOS):

- **Clasko acaricia a un chocobo.**
- **Clasko cuidará del chocobo.**
- **Clasko con el chocobo fugado.**
- **Clasko acaricia al chocobo.**

• MONTE GAGAZET (ENTRADA):

- **Yuna invita a Kimahri** al concierto pero éste se niega.
- **le dan un masaje a Kimahri.**

• MONTE GAGAZET (TERMAS):

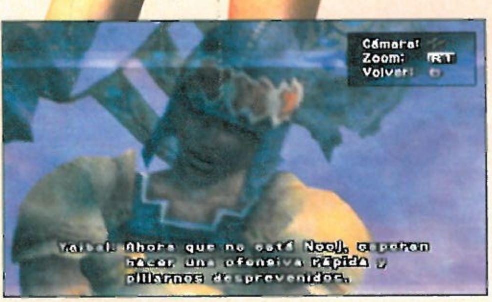
- **un ronso se está bañando.**
- **hay un cactilio a la derecha.**
- **Tobli se está bañando.**
- **los Hypello se están bañando.**
- **dos shupaff se están bañando.**
- **un hombre está nadando.**
- **un Hypello da un masaje** a Colega; después salta una escena en el Barco.
- **Oaka se está bañando.**
- **Wantz está observando** a dos chicas bañándose.
- **Isaaru, Maroda** y los kinderguardianes hablan mientras se bañan.
- **Elma y Lucil se bañan** y hablan de Clasko.
- **Maechen está en la orilla.**
- **Clasko y un chocobo bañándose.**
- **Cid, Nhadala y Rin bañándose.**
- **Dona se está bañando.**
- **no hay nadie.**

• RUINAS DE ZANARKAND:

- **llegan más turistas a las ruinas.**

Sólo podrás ver la siguiente escena si sales al menú principal de la Telesfera, pero **no vuelvas al barco**. Nosotros hemos salido y entrado una y otra vez al mismo lugar para ver todas las escenas seguidas (es sólo una forma de verlas todas sin equivocarnos). No todas las escenas incrementarán tu porcentaje de juego visto.

Cuando hayas terminado de investigar, **habla con Colega** para que dé comienzo la siguiente misión.



Para hablar con los personajes a través de las Telesferas, primero los tendrás que buscar en la pantalla y después enfocarlos.



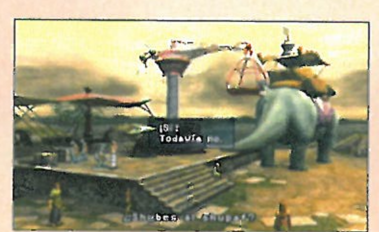
Podrás ver las escenas de las Telesferas en cualquier momento, pero sólo tiene sentido durante el corto capítulo 4.



Una vez más, podremos disfrutar de las graciosas opiniones y animaciones de Rikku, un personaje de lo más peculiar.

02. Mision 12 En Busca de Tobli


Tras ver cómo huye Tobli de sus acreedores, habla con la gente al lado del punto para salvar.


Cuando llegue el momento, habla con el Hypello para cruzar al otro lado del Río de la Luna.


Tobli nos recibirá encantado, como si no hubiera pasado nada durante la persecución.


Además de ayudarte a preparar el concierto, Tobli nos regalará una Losa de Atuendos.

Habla con Colega para poner rumbo al Río de la Luna (no podrás escoger destino, aparecerá ese destino seleccionado). Al llegar al lugar de destino, dará comienzo la misión: **tienes que encontrar a Tobli** para que organice el concierto de Yuni.

Aparecerás al final del camino sur del Río de la Luna; a lo largo del camino podrás ver a personas que también están buscando a Tobli como locos. **Sigue a los personajes que persiguen a Tobli** y prepárate para enfrentarte a algún enemigo que otro en el camino; tendrás que avanzar hasta la **Esfera del Viajero**. Allí sabrás que Tobli no ha pasado por allí, de modo que **retrocede** de nuevo hasta el lugar en el que te dejó Colega... ¡no te desanimes que no será para tanto! A lo largo del camino verás salir a **Tobli** de un lateral del camino, sigue la misma dirección que él para conseguir alcanzarle hasta que veas que te adelanta montado en coche. Regresa de nuevo a la zona del punto para salvar para intentar darle alcance. Al llegar a la esquina donde está parada la **carreta con los Hypello**, Tobli tendrá un accidente, pero eso tampoco lo parará. Avanza hasta el **shupaff** (puedes **salvar la partida** antes en el camino); allí Paine hablará con los **Hypello** y estos **te dirán dónde ha ido Tobli**. Habla con los Hypello de nuevo para cruzar el río.

Una vez al otro lado, sigue el camino a la izquierda hasta que otra escena muestre a los acreedores de Tobli; cuando tengas de nuevo el control de tu personaje, avanza por el único camino en su busca. Caundo aparezca un shupaff pisoteando a uno de los acrredores sabrás que pronto acabará la carrera. Avanza un poco más, **hasta la puerta de Guadosalam** y darás con él.

Una escena nos mostrará lo "encantadísimo" que estará de encargarse del concierto y **nos mostrará a toda su plantilla**. Tras recibir el visto bueno de Hermano, dará por concluída la misión y obtendrás la **Losa de Atuendos Blasón Negro**. Veremos cómo los Hypello hacen sus preparativos para la campaña publicitaria. Después **salva la partida**.

03. Otro Repaso a las Telesferas

Antes de aventurarte en el concierto, te diremos que **todavía puedes difrutar de escenas extra en las telesferas** de Shinra. Recuerda que algunas incrementarán tu porcentaje visto del juego. Además en esta ocasión, algunas escenas en determinados lugares servirán para completar los episodios en el Capítulo 5. Estas son las que no te puedes perder (**salva la partida**).

• ISLA BESAID:

- **enfoca a Beclem** y habla con él (completarás así el episodio en el capítulo 5).
- **enfoca a Lulú** y habla con ella.
- **los jugadores de blitzbol** hablan con Yuna.
- **los jugadores de blitzbol** entrevistan a Wakka.
- **los jugadores de blitzbol** vuelven a entrevistar a Wakka.
- **Wakka anda de un lado a otro.**

• ISLA KILIKA:

- **enfoca a Dona** y escucha cómo planea disculparse.
- **enfoca a Dona** y escucha cómo sigue intentandolo.
- **Dona envía la Telesfera** al templo (completarás el episodio en el capítulo 5).
- **Barthello recibe la Telesfera** y la rompe otra vez.

• LUCA:

- **Shelinda habla del concierto.**

• SENDA ROCAS HONGO:

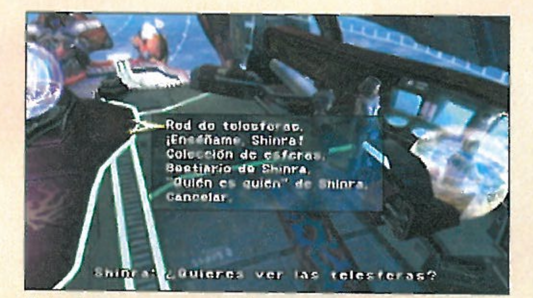
- **(si entregaste la esfera** a Liga Juvenil), enfoca a Lucil.
- **Yaibal quiere ir al concierto**.
- **Yaibal y su grupo** van a patrullar en el concierto.
- **el guarda se queja.**
- **el guarda quiere ir al concierto.**
- **el guarda no aguanta más.**
- **aparece un Hypello.**

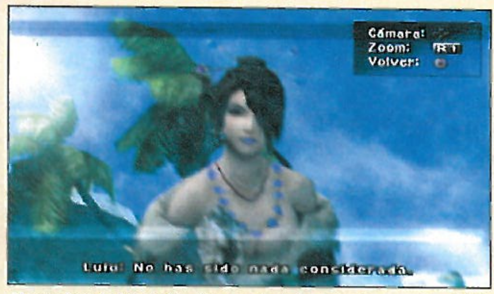
• RÍO DE LA LUNA:

- **Elma intenta montar** en el shupaff con el chocobo.
- **un shupaff pisa la telesfera.**
- **la telesfera no funciona.**

• GUADOSALAM:

- **Ormi habla sobre el concierto.**
- **un Hypello habla del concierto.** »


Antes de empezar a preparar el concierto, habla de nuevo con Shinra para ver más escenas a través de las Telesferas.



Al acceder a la Isla de Besaid a través de las Telesferas, verás a Lulú muy enfadada porque no puede ir al concierto de su querida Yuna.



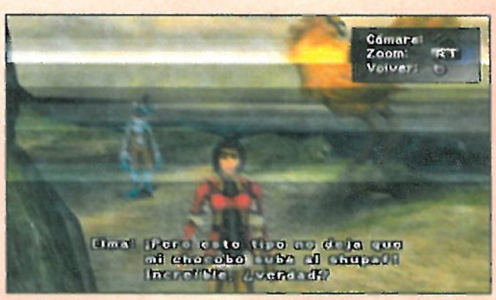
Todos los chicos del equipo de blitzbol están encantados con el nacimiento del hijo de Wakka... ¡no hablan de otra cosa!



Dona tiene que atar la Esfera a un globo para que llegue al templo; esta escena es necesaria para acabar el capítulo 5.



Al llegar el globo al templo de Kilika, podremos seguir viendo a Barthelo... ¡aunque no durará mucho la Telesfera en el lugar!



Verás a Elma en el Río de la Luna intentando montar en el shupaff con el chocobo... pero no la dejarán pasar al otro lado.

- **las esbirras hablan** también del concierto y de Yuna.
- **las esbirras siguen hablando.**
- **los guardas hablan de Yuna.**
- **entra en la mansión una esbirra.**
- **Ormi hace gestos frente a la Telesfera.**

• LLANURA DE LOS RAYOS:

- **la gente espera** a que empiece el concierto.

• BOSQUE DE MACALANIA (ENTRADA):

- **los músicos hablan** del concierto y de su final.
- **Pukutak desaparece.**
- **Donga desaparece.**
- **Bayra y los músicos desaparecen.**
- **aparece el gel gigante** y dos guado.

• DESIERTO DE BIKANEL (NACIÓN CACTILIO):

- **Después de intentar entender a Marnela,** enfoca hacia abajo para ver a Benzo.
- **la telesfera no funciona.**

• DESIERTO DE BIKANEL (CAMPAMENTO):

- **están atacando el campamento** y Nhadala pide ayuda a Yuna.

• BOSQUE DE MACALANIA (CASA DEL VIAJERO):

- **Oaka va al concierto.**
- **un Hypello** va a promocionar el concierto pero sale huyendo.
- **los monstruos rodean la casa** (escena aleatoria).

• MONTE GAGAZET:

- **Garik cuenta la historia** contra los guado.
- **los ronso han ido al concierto.**
- **una mujer ronso** limpia la telesfera.
- **Kimahri habla** frente a otros ronso.
- **la mujer ronso habla** sobre el comportamiento de los otros ronso.
- **a Kimahri le dan un masaje.**
- **Garik esté preocupado** por el futuro de la población.

• RUINAS DE ZANARKAND:

- **Isaaru felicita a Yuna.**
- **Isaaru se preocupa por Bevelle** (completarás el episocio en el capítulo 5).
- **Isaaru habla en sueños.**
- **un Hypello aparece** para hacer propaganda del concierto.

Después de haber visto ya todas estas escenas, **salva la partida en la Esfera del Viajero** y prepárate para el espectáculo.

04. El Ensayo

Antes de enfrentarte a un reto tan importante como es el interpretar un concierto ante una muchedumbre de gente venida de todas partes, **tendrás que practicar** un poco ¿no?

→COFRE EN EL TEMPLO

ATENCIÓN

Dependiendo de los puntos conseguidos en el ensayo recibirás un objeto u otro. Como sólo tienes una oportunidad, aconsejamos salvar la partida antes de hacer nada y resetear el juego si no obtienes el resultado esperado. Así puedes intentarlo todas las veces que quieras.

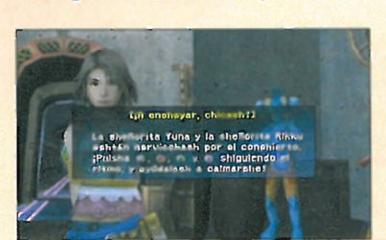
Baja a la **zona de recreo** y prepárate para disfrutar de unas cuantas escenas. Nada más llegar los Hypello te dirán que es **hora de ensayar**, así conseguirás calmar a Rikku y a Yuna antes del concierto.

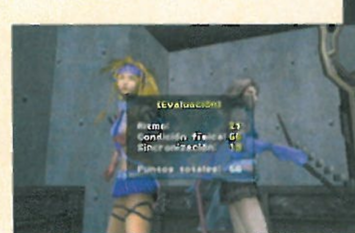
El juego consiste en pulsar cualquier botón de tu mando de modo que coincida a la vez con las notas de música que salen en la parte inferior de la pantalla. Las chicas bailarán mientras nosotros ponemos el ritmo. Dependiendo de cómo lo hagas conseguirás un accesorio u otro. Así **si consigues menos de 50 puntos de ritmo** al final, te darán un **Collar de Perlas**; si consigues **entre 50 y 100** puntos obtendrás un **Lazo Seguro**, si lo haces tan bien que obtienes **entre 100 y 150** puntos obtendrás un **Anillo Térmico** y si eres tan bueno que consigues **más de 150 puntos** de ritmo obtendrás el **accesorio Defenshibilidad ++**.

Después verás una breve escena en la que te dirán que ya estás llegando. Así que, si ya estás listo, no te queda otra que subir al puente, **salvar la partida** y **hablar con Colega** para ir a la **Llanura de los Rayos**.



Cuando veas todas las Telesferas, baja hasta la zona de recreo para que dé comienzo el ensayo.


Al llegar Barrabar, te explicará cómo tendrás que realizar el ensayo con Rikku.


Dependiendo de los puntos que consigas recibirás un accesorio u otro.

05. Mision 13 Protección

Nada más aterrizar, uno de los Hypello te dirá que **las cosas no andan muy bien por allí**; parece ser que los monstruos quieren hacer pasar a los espectadores una mala pasada de modo que **tendrás que encargarte de ellos** para que no fastidien más.

Avanza por el camino y abre el **cofre** que hay cerca del **punto para salvar** a la izquierda para coger **Hierba del Eco x6**; después investiga la **torre pararrayos** a la derecha del camino para coger **Poción X**. Hay otro **cofre** cerca de la **Casa del Viajero** en el lado derecho; ábrelo para coger una **Hebilla de Cristal**. Ahora **puedes hacer dos cosas**. O sigues por todo el camino para coger el resto de cofres o entras en la **cueva** de los monstruos (indicada en el mapa con una flecha roja). Si optas por lo primero, pasa la Casa del Viajero y **sigue el camino**. Encontrarás otro **cofre** en la intersección entre los dos caminos. Ábrelo y obtendrás **Cola de Fénix x4**.

Sigue hacia la izquierda del camino para **ver otro cofre con Granada Pétrea x2**. El último **cofre** está cerca del final del camino, a la derecha; ábrelo y obtendrás un **Éter +**. **Vuelve a la Casa del Viajero y salva la partida** antes de entrar en la cueva de los monstruos.

Sigue la flecha roja para entrar en la cueva y avanza en la primera bifurcación a la izquierda; sigue hasta el final para coger de un **cofre** el **accesorio Aro Prisa**; vuelve al primer desvío de la derecha y sigue en esa dirección; abre otro **cofre** con **Poción X**. retrocede el camino hacia abajo, para avanzar a la izquierda y de nuevo a la derecha. Trepa por la roca de la derecha y ve a la izquierda. Sube un poco y avanza por el primer desvío a la derecha para coger de un **cofre Cola de Fénix x2**. Retrocede y ve al norte. Una vez abajo, avanza hacia el sur. Sube a las rocas y coge del **cofre** al norte un **Elixir**; vuelve a las rocas y ve a la derecha para encontrar al **jefe de los monstruos**. Trepa a las rocas.

(VER COMBATE SALAMANDER)

Abre el **cofre** para coger el **Anillo Pesado** y sal de la cueva; al cabo del rato aparecerás de nuevo en el Barco Volador.

→SALAMANDER

VIT	12850
PM	276
DÉBIL A	Hielo
ROBAR	Anillo Térmico

DÉBIL A	(x 1,5)
ABSORBE	(+)
INMUNE	(/)
M.D.D.	(1/2)

Lleva en tu equipo protección al elemento Fuego... al fin y al cabo es un dragón. **Coloca las Vestisferas** con las que más a gusto pelees y acabarás con él enseguida. Si las cosas van mal, **coloca a una maga blanca en el equipo.** Sus zarpazos pueden acabar con alguna del equipo en cualquier momento, de modo que ten cuidado de no sufrir bajas. No será muy complicado, de modo que no durará mucho el combate.





Avanza por la cueva saltando obstáculos para enfrentarte al monstruo que está atemorizando a los espectadores.



Antes de pelear, prepara al equipo con los accesorios adecuados para poder enfrentarte al "dragoncito" sin problemas.



Después de acabar con él, abre el cofre para obtener tu premio y sal de la cueva para que dé comienzo el espectáculo.

06. Llegó el Momento

Ya en la nave, **salva la partida**. **Habla con todos y deja a Colega al último**, después habla con Rikku y verás lo que pasa entre el público. **Habla con Tobli**, que también está algo nervioso, escoge "empezar el concierto" y a ver lo que pasa ahora.

Acomódate en el sillón y disfruta de una de las escenas más emotivas de la historia de *Final Fantasy*... ¡snif, snif!

Tras el trauma inicial por los acontecimientos, aparecerás en la **zona de recreo** del Barco. Sube al puente y allí **habla con Maechen**; contará la historia de Lenne y Shuyin y acto seguido dará paso a una **emotiva escena entre nuestras chicas**. Cuando tengas de nuevo el control de Yuna, avanza hasta la **sala de máquinas** para hablar con Leblanc, al hacerlo recibirás la **Esfera 5** y verás cómo Leblanc quiere salvar a su "Noojito bonito".

Ve al puente y habla con Shinra; disfrutaremos de otra escena más y a continuación dará por terminado el Capítulo 4... ¡es la hora de la lucha final!



Habla con todos en el Barco Volador; después de hacerlo con Hermano o Colega, hazlo de nuevo con Rikku.



Una vez empiece el espectáculo, relájate y disfruta tanto de la canción como de la historia que descubriremos después.



Tras hablar con Leblanc, veremos una escena de Nooj y Gippal en el Etéreo. Observa las reacciones de Leblanc... je, je.

5. UN FINAL FELIZ...

01. Muchas posibilidades

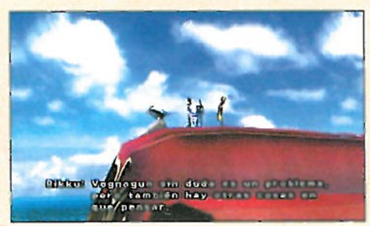
Nada más empezar veremos a las chicas a bordo del Barco volador haciendo planes. Cuando tengas el control de nuevo, baja hasta la **zona de descanso** y échate una cabezadita. Si lo has hecho en todos los capítulos como te dijimos, ahora podrás disfrutar de una **escena extra**.

Entra en la **Sala de Máquinas** y abre los **cofres** para recoger **Éter+ x4**, **Cola de Fénix x8**, **Poción X x4**, **Panacea x7**. Avanza hasta el puente y **habla con Shinra** para ver la **Esfera Escarlata 5** y descubrir una nueva escena entra Nooj, Gippal y Baralai.

En el puente estarán todos haciendo planes para ver qué hacen a continuación. **Hermano te dará la posibilidad de acabar cuanto antes viajando al Etéreo**. Te recomendamos que antes **hables con Colega**, hay un montón de cosas que nos hemos dejado por el camino. Tendremos que **terminar por completo todas las misiones** si quieres ver el final bueno del juego. Además, hay un montón de minijuegos por probar y completar.



Parece que, como siempre, Hermano descargará la responsabilidad sobre la pobre Yuna.



Verás una escena al principio del Capitulo en la que las chicas atan cabos sobre Vegnagun.



Descansa de nuevo en la zona de recreo y podrás ver una escena extra con Hermano.

02. Completa las misiones

02A. Isla Besaid

Nada más aterrizar Wakka te dará la buena noticia... síguele hasta el Templo y **verás al pequeño de Lulú y WakKa,** ¿donde escondía ese peazo niño Lulú?

Tras la escena **avanza hasta el lugar en el que viste al perro guardar un objeto**; al lado de la primera cabaña a la izquierda. Investiga allí para recoger el **accesorio Libro de Magia Negra**; gracias a él la que lo lleve equipado podrá utilizar magia negra en los combates. Avanza ahora hasta la salida de la aldea y sigue el camino hacia los puentes. Baja **antes del primer puente** por el pequeño camino que verás a la izquierda; de este modo podrás abrir el **cofre** de la catarata y conseguir el **objeto importante Gota Crepuscular**. Con este objeto, la Vestisfera Súper de Yuna, Flora, podrá **aprender la habilidad Expansión de Daño**.

Sigue avanzando por los puentes y entra en la **cueva secreta** para recoger objetos. Ve a la bifurcación a la izquierda y coge el camino a la izquierda para coger del **cofre Omnipoción**. Regresa a la primera bifurcación y avanza a la derecha para coger del **cofre Éter x4**.

Regresa a la entrada de la cueva y avanza hasta el final de la playa; allí encontrarás a **Beclem**. Habla con él y durante la escena obtendrás la **Esfera del Camarada**. También disfrutarás de una graciosa escena con los jugadores de blitz... ¡quién diría que Beclem tenía esa energía! (verás la **escena del disparo** si conseguiste superar la puntuación del minijuego de pistolera). Si has visto la escena del disparo de Blitzbol, podremos jugar a este juego más adelante.

Cuando tengas de nuevo el control de Yuna, **avanza de nuevo por el camino que lleva a la aldea**; al llegar al mirador te encontrarás con Wakka; **habla con él** para entregarle la Esfera que nos dejó un momento antes Beclem. Podremos disfrutar de una confesión esperada por Wakka desde el Capítulo 1. Después de esto, **sigue el camino hasta la aldea**, verás una escena en la que todos festejan el nacimiento del hijo de Wakka y Lulú y acto seguido dará por terminado el episodio. Ahora en la pantalla del menú del Barco aparecerá "Episodio Completado".

→OBJETO DE DEJA EL PERRO

ATENCIÓN

En las Telesferas de Shinra vimos a un perro guardar un objeto entre los matorrales. Avanza ahora hasta el mismo lugar para recoger tu premio.


Nada más aterrizar en el hogar de Yuna, Wakka nos dará la bienvenida con la buena noticia... sólo falta verle la cara.

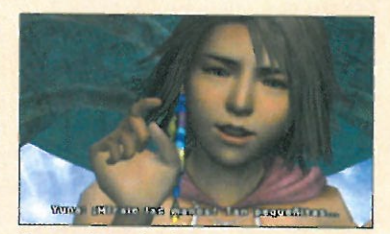


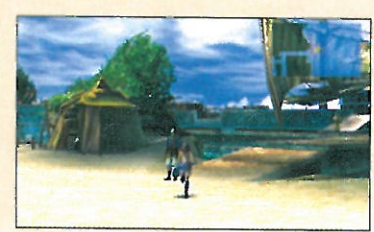
Recuerda la escena que viste en las Telesferas del perro para reconocer el lugar donde tendrás que inspeccionar.

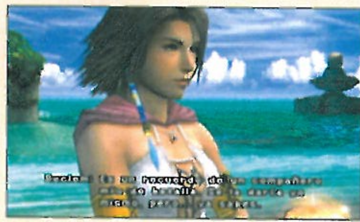


Baja de nuevo por el pasaje a la cascada para coger un nuevo objeto importante... en esta ocasión para una Vestisfera Súper.


Avanza hasta la entrada del templo para ver la escena en la que Lulú aparece con el niño.


Como es lógico, las chicas se mostrarán encantadas de la vida con el pequeñajo.


Avanza hasta la playa para ver a Beclem antes de partir y hacer que aumente el porcentaje.


Además, recibirás una Esfera para Wakka; sólo nos queda buscarle para enseñársela.

02B. Río de la Luna

Avanza por el camino que hay a la derecha y **habla con Tobli**, después de ofrecerte integrarte en su espectáculo **(elige la opción Actuar), maneja las cámaras con L1 y R1** para ver desde todos los ángulos la escena y cuando te canses pulsa ● para salir.

En otra escena Tobli nos dará las gracias y dará el Episodio por terminado.

Si has hecho todas las misiones como explicamos en el desarrollo de los capítulos anteriores, **aparecerá "Episodio Completado"** en el menú del Barco Volador.


Accede a actuar en el espectáculo de Tobli para finalizar el Episodio del Río de la Luna.


Tras el espectáculo, Tobli nos dará las gracias por ayudarle anteriormente, pero sólo eso.

02C. Las ruinas de Zanarkand

Avanza ahora hasta este lugar y tras ver una corta escena entre las chicas, **habla con Maechen**. Éste te contará un poco más de la **historia de Vegnagun**.

Avanza después hacia la **entrada de las ruinas** y sube por una rampa a la derecha del camino para **hablar con Isaaru**. Éste también te contará su historia; abre los dos **cofres** que encontrarás por el camino para recoger **Sal antimagia x3** y **Cola de Fénix**.

Acto seguido, **llega hasta la Esfera para regresar al Barco Volador**.



Al entrar en las ruinas encontrarás a Maechen; acércate a él para terminar el episodio.



Si no has visionado la Telesfera en las ruinas de Zanarkand, te encontrarás en las ruinas a Isaaru.

02D. Isla Kilika



De nuevo en Kilika, avanza por las zonas que ya conoces para encontrar los cofres y recoger su valioso contenido.



Si no lo hiciste anteriormente, ahora puedes encontrar a los monos medrosos en el bosque antes de llegar al templo de Kilika.



Cuando descubras a los 13 monos, habla con la chica de azul y recibirás como premio una nueva Losa de Atuendos.

Nada más aterrizar, **salta sobre la barca** que hay detrás de la esfera del viajero para llegar hasta el **cofre** y coger un **Éter**. Haz lo mismo sobre la **barca** de la derecha para coger del **cofre Brebaje Mágico x2**. Sube por las segundas escaleras de madera y avanza por la derecha para encontrar otro **cofre** con una Panacea. Sigue por el puente a la derecha y avanza por el **camino hacia el sur** para encontrar al lado de una cabaña otro **cofre** con **Panacea**. Sigue el camino hacia el sur y **baja las escaleras** de nuevo hasta el muelle; abre el **cofre** para recoger **Cola de fénix x3**.

Al lado de las escaleras de madera verás a una **chica vestida de azul**; en el Capitulo 4 ya hicimos referencia a ella. Al hablar con ella por primera vez te dirá que **en el bosque hay unos monos** muy difíciles de ver que se llaman **monos medrosos**. **En total hay 13** monos y podrás descubrirlos si escuchas su chillido al pasar cerca de ellos cuando lo escuches aprieta ✖ para capturarlo. Una vez hayas conseguido localizar a los monos, **habla de nuevo con la chica** varias veces para obtener la **Losa de Atuendos Caos Insondable**. Luego sigue hasta la **casa de Dona** y entra en ella; en el piso superior encontrarás un **cofre** con **3,000 guiles**; sal de nuevo y rodea la cabaña de la derecha para abrir un **cofre** con **Manto de Luz x3**.

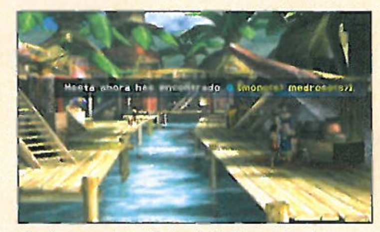
Cruza el muelle por el puente y abre el **cofre** que hay en la casa situada frente a la pasarela para recoger **Manto de Luna x3**. Habla con el **chico que tiene la cámara de video**. Ya te dijimos que hicieras lo mismo en los Capítulos 1 y 3. Si lo hiciste, al hablar con él podremos **entrar en el nuevo cuartel de la Liga Juvenil**. Habla de nuevo con él para echar un vistazo y **acepta ir a visitarla**. El **barquero** te acercará hasta el lugar (todo lo verás con la imagen de la cámara); avanza nada más desembarcar a la izquierda para recoger de un **cofre** el **accesorio Invencible**.



Escucha las palabras de Dona después del concierto. También ella ha cambiado sus ideas.



Antes de seguir hacia el templo, dedícate a coger los cofres a lo largo de la aldea.



Puedes ver el resultado de la búsqueda de monos medrosos hablando con la chica de azul.



Si has hablado con el cámara en la Isla de Kilika cuando te hemos dicho, ahora podrás acceder al cuartel de la Liga y coger objetos.



A la derecha del camino del bosque hay un pasaje oculto que te llevará a un cofre con un accesorio y a un Cactilio.



Dona, tan amable como siempre, no nos sorprenderá en su manera de hacer las paces con el pobre Barthello.

→LOS CACTILIOS

Como recordarás de los capítulos anteriores, la nación Cactilio en el Desierto Bikanel necesita reunir a los 10 vigías que han ido a recorrer mundo. El cactilio que se encuentra en este bosque de Kilika es **Chaba**; enfréntate a él y después llévalo hasta le desierto de Bikanel para juntarlo con su madre.

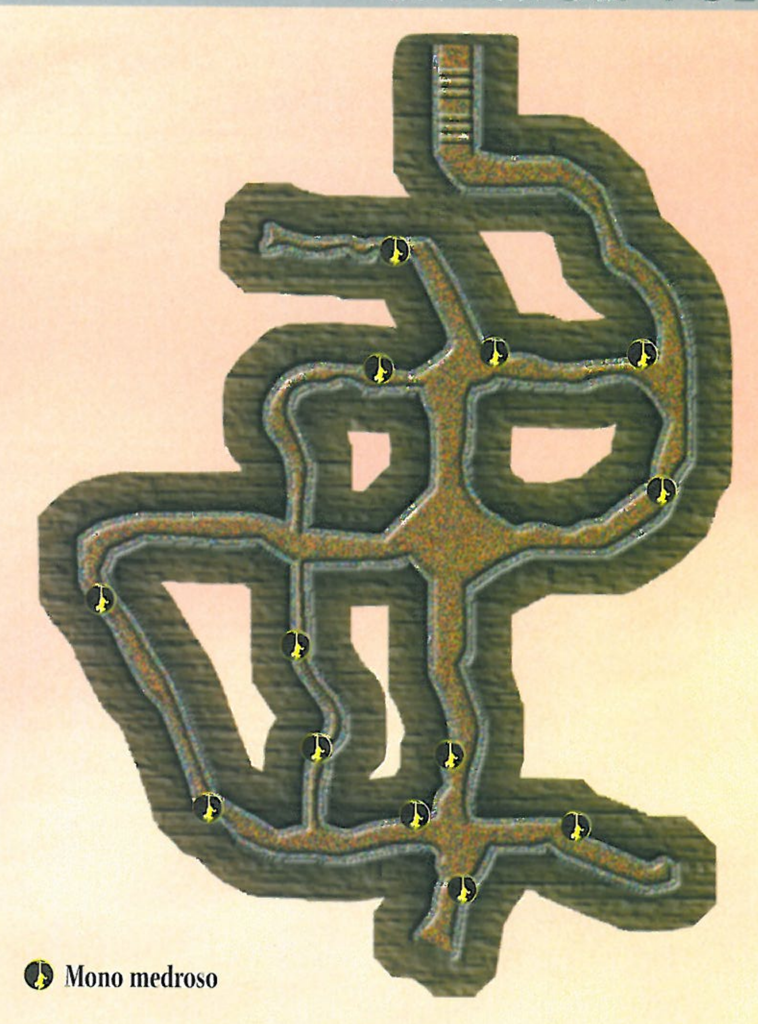


Ve a los escalones que empiezan detrás del cofre y al llegar lo más arriba que puedas **investiga con ✖**, de este modo **encontrarás a alguien escondido** que te chantajeará para que "no te chives". Recoge las **Medallas Jospallad** y regresa al pueblo para seguir investigando.

Desde el mismo lugar donde estaba antes el hombre con la cámara, **avanza ahora por el camino hacia el norte** y sube las siguientes escaleras para recoger de un nuevo **cofre Manto de Estrellas x3**; baja de nuevo al **muelle** y un poco más adelante podrás obtener del **cofre Sal Antimagia**.

Llega de nuevo hasta el bosque y avanza hasta la segunda bifurcación en el camino; continúa por el camino de la derecha y al llegar a la curva investiga con el Botón Círculo el tronco semicaído a la derecha. De este modo llegarás a un lugar secreto con un cofre. Ábrelo para recoger el Libro de Arcano y acto seguido captura al Cactilio de la derecha. **(VER LOS CACTILIOS)**

Baja de nuevo hasta el camino principal y avanza hacia el norte para **llegar hasta el templo**; tras disfrutar de una escena de reconciliación entre Dona y Barthello dará por finalizado el Episodio y conseguirás la **Losa de Atuendos Gran Hechicero**.



02E. De visita por Luca

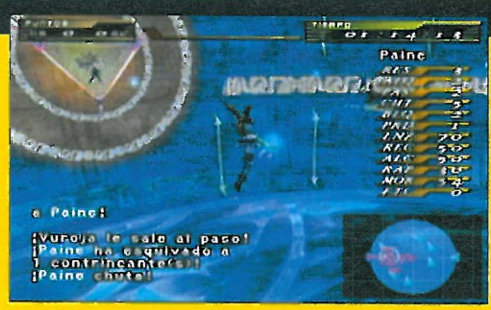
La temporada de blitzbol ha empezado y parece que los chicos de la Isla de Besiad prefieren quedarse con el hijo de Wakka. Cuando te den la opción de **jugar al blitzbol**, accede para ver una escena con Yuna, pero luego sal del menú (si quieres jugar al blitzbol luego, habla con la chica del mostrador en el estadio).

Sal del estadio por el camino del sur y **ve al centro de Luca**. Sube las escaleras a la derecha de la plaza y abre el **cofre** que hay arriba para coger un **Manto de Luz x3**. Ve a la izquierda y asómate al **balcón**. Yuna recordará viejos tiempos.

Baja a la plaza y alcanza al moguri para ver otra escena; luego sigue el camino del sur al **estadio de blitzbol**. En la plazoleta, alcanzarás de nuevo al moguri y verás otra escena con Tidus. Sigue hasta el estadio y ve a la izquierda. Sigue por el primer desvío de nuevo a la izquierda y acércate al moguri para ver otro vídeo con Tidus. Una última escena de las chicas dará por acabado el Episodio.

→EL BLITZBOL

Puedes avanzar hasta el Estadio de Luca para jugar al blitzbol en cualquier momento. Habla con la chica del mostrador en el estadio y acepta jugar. Aparecerá un menú en el que podrás optar entre **jugar, entrenarte o aprender cómo jugar**. Los partidos duran cinco minutos, así que no pierdes nada por probar a jugar por lo menos una partidita. Los demás jugadores se comportarán dependiendo de los ajustes que hayas hecho de ellos; sólo controlarás a tu personaje. Ganará quien más goles meta en la portería del equipo contrario.





Al llegar a Luca, elige que quieres jugar al Blitzbol, pero luego salta de la pantalla desde el menú. Así verás una escena extra.



Al llegar al mirador, Yuna recordará por enésima al bueno de Tidus, estos recuerdos son los que mueven a Yuna en la aventura.



Tendrás que seguir al pequeño moguri por todo Luca para incrementar el porcentaje de juego visto y llegar al 100%

02F. Camino de Miihen



Al llegar al Camino, un pequeño nos avisará que Rin nos espera en la Casa del Viajero. Accede a llegar hasta allí entre las opciones.



Si ayudaste a Rin en el capítulo anterior a través de las Telesferas, ahora verás cómo descubre al sospechoso que has elegido.


Recordamos que nosotros hicimos que la sospechosa principal fuera Rikku para conseguir el accesorio Ragnarok.

Nada más aterrizar en el Camino de Miihen, un ayudante te informará que **Rin quiere decirnos algo**. Dependiendo de cómo llevaste la investigación en el Capítulo, **la reacción de Rin será una u otra**. Recordamos que nosotros hicimos que la sospechosa fuera Rikku. **Accede a llegar hasta la Casa del Viajero** para ver a Rin y acto seguido **sal de la casa** para ver la escena esperada de la investigación de Rin.

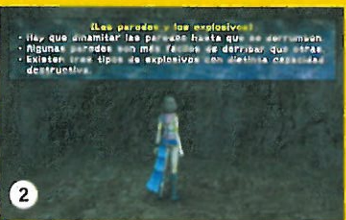
Tras disfrutar de la escena y observar cómo Rikku paga su descuido, dará por finalizado el episodio y **obtendrás como obsequio el accesorio Ragnarok** (siempre y cuando tu personaje culpable sea Rikku).

Si hablas con los encargados del hover podrás **montar en chocobo** para cruzar el camino. Te costará **200 guiles**, pero irás mucho más rápido y sin peleas con monstruos.

Si quieres, puedes **usar el chocobo para recoger los objetos de los cofres** que hay en el camino. Avanza por éste desde la salida de Luca. Encontrarás un **cofre** en el primer entrante a la derecha con **3.000 guiles**; el segundo **cofre** está en el primer entrante a la izquierda y de allí podrás coger **Panacea x2**. En la segunda parte del camino (cuando cambie la pantalla) abre el **cofre** para recoger **Ultrapoción x3**; después en el siguiente entrante de la derecha

→CAVERNA MISTERIOSA







Sólo podrás acceder a esta caverna si mandaste un chocobo desde la granja de chocobos que haya llegado al nivel 5 a investigar en el camino. Al hacerlo, en lugar de regresar con algún objeto recibirás la información necesaria para encontrar la caverna y sólo podrás acceder a ella desde este momento.

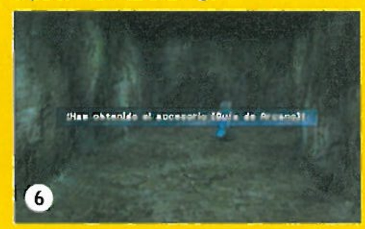
Encontrarás la entrada de la cueva **al lado de la Esfera del Viajero del Camino Viejo**. Investiga la niebla verde para entrar en la cueva. Nada más entrar, abre el **cofre** para recoger una **bomba** y aparecerá un recuadro informativo **(1)** sobre las paredes que forman la cueva. **Tendrás que abrirte paso a bombazo limpio (2)**, pero con cuidado de no utilizar una bomba muy potente. Cada pared tiene una dureza distinta y por lo tanto necesita una bomba específica **(3)**. La primera pared será de muestra, pero las demás las tendremos que abrir una a una pensando en qué explosivo utilizar. Los muros pueden tener estos **grados de dureza: dura (25), normal (10) y blanda (5). Los explosivos tienen la siguiente fuerza: bomba chica (1), bomba mediana (2) y bomba grande (3)**. Por ejemplo, para abrir una pared normal necesitas 5 bombas medianas. La primera pared es blanda de modo que utiliza una cantidad apropiada de explosivos para abrirla y sigue adelante. Os adelantamos que casi todas las paredes de la cueva son blandas... ¡menos mal!

Si andas mal de bombas no te preocupes, porque todos los enemigos de la cueva dejarán bombas de distinta fuerza una vez hayan sido vencidos. Además, al derribar algunas paredes también obtendrás bombas que te facilitarán el derrumbamiento de la siguiente pared. **Puedes seguir las pistas del MAPA** para avanzar con más seguridad.

Avanza hasta el final del laberinto para enfrentarte a un **enemigo final (4)**, Megalópodo, y recibir tras la victoria la **Losa de Atuendos Éxtasis Mágico**. No te preocupes por el enemigo, porque no será muy complicado... siempre y cuando tengas a los personajes lo suficientemente evolucionados claro. Tras la victoria **(5)** **regresarás automáticamente al Camino de Miihen**. Después podrás regresar siempre que quieras a abrir los cofres **(6)** que se ta hayan quedado por el camino o a pelear con los enemigos.









abre el **cofre** para coger **Aro de Titanio**. Avanza más y encontrarás a la izquierda del camino **Agua Bendita x6**.

A la derecha de la Casa del Viajero verás otro **cofre** con **Panacea x2**. Sigue hasta el **cruce con el Camino Viejo** para abrir otro **cofre** con **Bomba Mediana x2**. Sigue por el Camino Viejo y al poco rato verás un nuevo **cofre** con **Aguja Oro x5**; después en el entrante a la derecha verás **Ultrapoción x3**. Avanza hasta el final del camino para encontrar el último **cofre** con **Hierba del Eco x5**. Después de haber dejado limpio el camino regresa al Barco Volador.

→SÓLO SI INVESTIGASTE

ATENCIÓN

Sólo aparecerán las escenas que narramos a continuación si llevaste a cabo con éxito la investigación con ayuda de las Telesferas en el capítulo anterior.

→MONTAR EN CHOCOBO

Habla con los conductores de hover que hay en distintos puntos del camino para cruzar sin tener que combatir con monstruos. **Es mejor usar este medio de transporte,** porque te puedes bajar en cualquier momento; así podrás aprovechar para vaciar los cofres rápidamente o para conseguir el objeto necesario para reparar el Prototipo M de los albhed (lo explicamos en el siguiente punto).



Caverna misteriosa

Jefe Megalópodo
Éter+ (1)
Elixir (1)
Guía de Arcano (1)
OmniFénix (1)
Guía de Esgrima (1)
Cofre con enemigo (1)
Elixir (1)
Guía de Magia Blanca (1)
Elixir (1)
Cofre vacío (1)
OmniFénix (1)
Guía de Magia Negra (1)
Cofre con enemigo (1)
Bomba Chica (1)

Cofre
Pared dura (dureza 25)
Pared normal (dureza 10)
Pared blanda (dureza 5)
Tras el muro, monstruo Epitaf

02G. Senda de las Rocas Hongo



Avanza hasta el recoveco a la izquierda de la senda y utiliza la plataforma para llegar a un nivel avanzado y poder abrir dos cofres más.



Al llegar a la Senda, Elma y Lucil se mostrarán emocionadas por el concierto y hablarán sobre el próximo futuro de la Liga Juvenil.

Avanza por el camino hasta el primer entrante a la izquierda. Aparecerán **Elma y Lucil** y hablarán de un **torneo de lucha**. Retrocede al camino principal y sigue hasta el segundo entrante a la izquierda; sube a la plataforma elevadora y coge de los **cofres Omnipoción** y **2.500 guiles**. Regresa al camino principal y retrocede al primer entrante para **hablar con Yaibal** (está de pie a la izquierda del camino). **Accede a participar en el torneo** y prepárate »



Cuando Rikku se entere de los que traman Lucil y Elma, querrá participar en el torneo para enseñarlas lo que vale un peine.



Cuando estés listo, habla con Yaibal para hablar del torneo que han preparado los chicos de la Liga Juvenil para descargar adrenalina.



Derrotar a los chicos de la Liga Juvenil será extremadamente sencillo, de modo que no dedicaremos ni un cuadro a explicarlo.

» para el combate; dará comienzo una nueva misión: Torneo de Lucha de la Liga.

Tus oponentes no serán nada difíciles de vencer. Simplemente avanza por el camino y **derrota a los participantes en los 7 combates** predeterminados. Puedes curar tus leves heridas entre combate y combate, así que las dificultades son mínimas. Al finalizar la misión, **recibirás muchos Puntos de Experiencia** y verás una escena sobre el futuro de la Liga Juvenil. **Dará por finalizado el Episodio** (aunque regresaremos aquí más tarde para investigar la cueva del cañón).

Vuelve a la Senda de las Rocas Hongo y **habla con Lucil**; tendrás que atravesar la zona del cañón para llegar hasta el **cuartel de la Liga Juvenil**. Sube en la plataforma para llegar al piso superior y antes de montar en el ascensor avanza hacia el sur para recoger de un **cofre** el **objeto importante Mecarefuerzo** (así Rikku podrá aprender una nueva habilidad con su Vestisfera Súper).

Sube en el ascensor hasta el campamento de Nooj y entra en el cuartel; avanza por la siguiente salida a la derecha para llegar hasta una larga terraza allí encontrarás a Lucil dando órdenes. **Espera a que termine la escena para recibir una Esfera** (investígala cuando llegues al Barco Volador: se llama **Deseo de Muerte**).

Los combates más fáciles son aquellos en los que sólo hay soldados de la Liga.



Al finalizar como vencedoras nos darán la enhorabuena por los resultados en el combate.



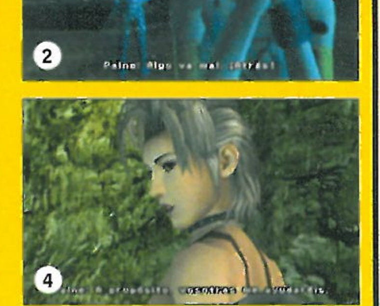
Regresa después al cuartel y habla con Lucil en la terraza para conseguir una nueva Esfera.

→ LA GRUTA DE LA PENA

Esta cueva se abrirá si colocas 10 esferas Escarlata (1) en la cueva situada en el cañón. A estas alturas del juego **sólo deben faltarte 2 esferas, las cuales conseguirás en el Laberinto Oculto en Bevelle** (aparece explicado más adelante con más detalle). En el camino a la cueva del cañón podrás recoger de los cofres Éter+ x3, Elixir y Elixir. Una vez en la cueva, toca la puerta para que las esferas reaccionen; después avanza siguiendo la flecha roja en el mapa. **Equipa sólo a Yuna con los mejores accesorios y la Vestisfera más evolucionada**. Al llegar a la zona que indica la flecha prepárate para ver una larga secuencia de vídeo (2); ahora te explicarán lo que pasó con Baralai, Gippal y Nooj hace dos años aquí y Paine se quedará satisfecha. Después de ver las imágenes (3) tendrás que **enfrentarte a cinco enemigos**: en primer lugar Rikku con 7.800 VIT; en segundo lugar Paine con 9.200 VIT; en tercer lugar Baralai con 12.220 VIT; en cuarto lugar Gippal con 14.800 y en quinto y último lugar Nooj con 23.800 VIT. Al terminar los combates verás una escena y **recibirás el libro Danzas Mágicas** (que te permitirá aprender una habilidad más de la vestisfera Estrella Pop) y la Losa de Atuendos Resplandor Supremo. Además, dará por finalizado el episodio en la Senda de la Rocas Hongo (4).


1





2


3

4

02H. Templo Djose

Nada más entrar en el templo, los chicos albhed te informarán sobre la creación de una **súperarma indestructible**...

La máquina contra la que tendrás que luchar **será más fuerte o menos dependiendo de las excavaciones** en el Desierto Bikanel. Aunque luches en un nivel bajo contra ella y la destruyas no pasa nada, porque podrás volver a enfrentarte a ella si sigues excavando. Además, en la sala de la izquierda encontrarás un **cofre** con **Panacea x2**.

Si consigues **que todas las partes del prototipo alcancen el nivel 5**, recibirás como obsequio el **Libro Danzas Mágicas**, gracias al cual podrás aprender una de las últimas habilidades de la Vestisfera Estrella Pop. Cuando estés preparado lucha contra ella. **(VER PROTOTIPO M)**

Si has llegado hasta aquí y la máquina albhed no ha evolucionado hasta el nivel 5, **tendrás que encontrar todas las piezas necesarias en el desierto** o no se dará por terminado el episodio. Sólo cuando consigas derrotarlo en el nivel 5 acabarán las cosas que hacer por aquí. Si has luchado contra él una vez y quieres volver a hacerlo para terminar el episodio de este lugar primero tienes que reparar la máquina. Para repararla tendrás que hacer las siguientes actuaciones:

- **avanza de nuevo hasta el templo** y entra en la sala de la izquierda; habla con el chico albhed sentado en el suelo y recibirás Orgullo de Mecánico.
- **sube hasta el templo** y avanza hasta el piso superior; habla con el albhed que está de pie en la sala de los pedestales y habla con él para poder decir la contraseña "marnela". A cambio recibirás "Espíritu reciclador".
- **a la salida del templo,** avanza a la derecha y colócate entre los tres monos. Pulsa ✖ cuando estén los 3 en el aire para conseguir Reparar es fácil.
- **en el Camino de Miihen** inspecciona las máquinas albhed; puedes hacerlo montando en chocobo. Una de ellas (se determina de modo aleatorio) te dará el Manual de Mecánica.
- **conseguirás el último objeto importante** al abrir las ruinas de la cueva en la Llanura de la calma (para ello necesitas haber completado la Granja de Chocobos); en uno de los **cofres** encontrarás **Todo sobre Reparaciones**.

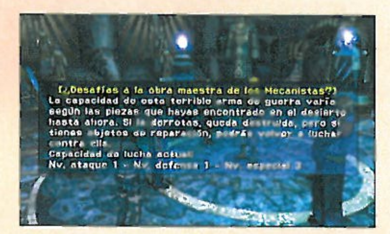
Con estos objetos podrás reparar de nuevo el prototipo albhed y enfrentarte de nuevo a él una vez haya conseguido el nivel 5 en cada unas de las tres partes que lo componen (ataque, defensa y nivel especial).

→PROTOTIPO M

VIT	18324
PM	0
ROBAR	Éter+
DÉBIL A	{x 1,5}
ABSORBE	{+}
INMUNE	{/}
M.D.D.	{1/2}

Asegúrate de que tu equipo está protegido contra ataques físicos. Será débil a los ataques físicos, de modo que lleva incorporado en el equipo a un Samurai, Pistolera o Guerrera (entre otras Vestisferas). Recuerda que esto sólo son consejos y que son muchas las posibilidades que hay para derrotar a los enemigos. Además de lo dicho anteriormente, añadimos que, como es una máquina, **siempre será débil a la magia Electro** o a cualquier ataque físico que haya adquirido esta habilidad.





Presta atención al cuadro que aparece en pantalla para saber cómo luchar con la máquina



Tienes que vencerla antes de que llegue al nivel 5 y encontrar los manuales para repararla.



Habla con el chico en la sala de la izquierda del templo para conseguir uno de los manuales.

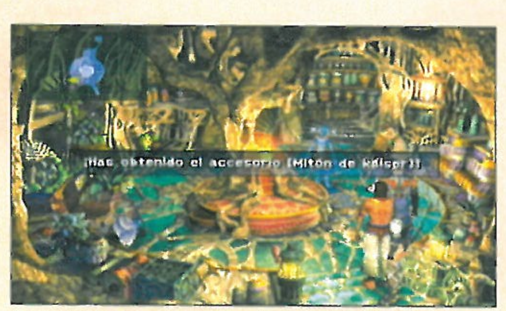


Pulsa ✖ cuando los tres monos salten a la vez para conseguir otro manual de reparación.

02I. Guadosalam

Ve a Guadosalam y observa la escena que vendrá a continuación. Parece que **los guado han vuelto a su hogar y con ellos los músicos del Bosque Macalania**. Tras la charla, entra en la **mansión de Leblanc** y observa una escena entre las Gaviotas.

Puedes acceder al **pasaje oculto** que lleva a los dormitorios de Logos y Ormi si no terminaste de investigar en los capítulos anteriores. Si ya está todo hecho, sal de nuevo y avanza por el camino de la derecha para entrar en las **oficinas de Tobli**. Dentro habrá mucha gente haciendo cola, pero ahora no te interesan. Simplemente abre el **cofre** de la sala para recoger tu recompensa. Dependiendo de cómo hayas desarrollado las misiones en esta aventura recibirás un objeto y otro. Así, si no completaste la misión "Impide el ataque Ronso en el Monte Gagazet" recibirás el **accesorio Sea Un Ganador**; si completaste esta misión pero no hiciste algunas de estas tres misiones: Escolta el carro de mercancías (en el Río de la Luna); Venta de Tickets (en el Río de la Luna); Busca a los Músicos del Bosque Macalania (en el »



Dependiendo de las misiones que hayas completado en los capítulos anteriores, en este cofre aparecerá un objeto u otro.



Observa la escena de los guado volviendo a su hogar gracias a nuestras amigas ¡¡las Gaviotas Serviciales!!



Habla con Tromell para saber cómo y por qué han llegado hasta aquí... ¡y nosotros que creíamos que iban a desaparecer!

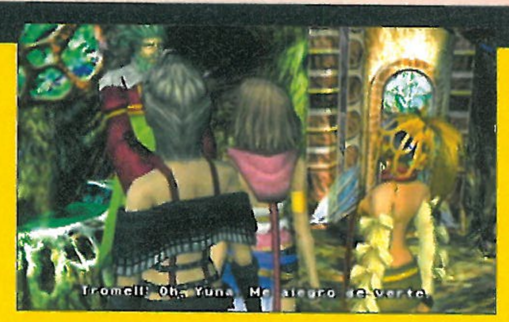
» Bosque Macalania), conseguirás el **accesorio Bola de Cristal**. Si realizaste con éxito la Misión Impide el Ataque Ronso y completaste las tres misiones anteriormente dichas te darán el **accesorio Mitón de Kaiser**.

Una vez hayas recogido tu premio, **baja de nuevo hasta la entrada de Guadosalam y habla de nuevo con Tromell**. Verás una nueva y emotiva escena de vídeo y dará por finalizado el Episodio.


La escena de los músicos y Tromell dará por finalizada el Episodio en Guadosalam.


Cuando hayas completado el episodio, regresa a Guadosalam para entrar en la casa cerrada.

→CASA CERRADA



Una vez tengas el Episodio completado en Guadosalam **regresa al lugar para hablar con Tromell**; lo encontrarás frente a la puerta de la casa cerrada.
Tras la charla, **cruza la puerta** y verás otra escena (**siempre y cuando hayas conocido a los niños ronso**); aparecerá un pequeño guado y te obsequiará con la **Losa de Atuendos Luchador Incansable**. Cuando termine la escena abre los dos **cofres** que encontrarás en la sala para recoger la **Esfera de Baralai** y el **Accesorio Cuatro Pulseras**. Una vez que regreses de nuevo al Barco Volador, investiga la Esfera con ayuda de Shinra (la esfera será **El Secreto del Cielo**).

02J. La Llanura de los Rayos


Al aterrizar en la Llanura veremos cómo han afectado a los monstruos las telesferas.


Cada vez que te acerques a una torre tendrás que enfrentarte a un bicho pero no será ....


... nada complicado derrotarlos. Con Kiai Total o con Kogoro Beato durará dos asaltos.


Además puedes aprovechar para aprender nuevas habilidades de las Vestisferas.

Parece que las cosas no andan muy bien en la Llanura. Nada más aterrizar verás una escena en la que se nos mostrará cómo **los monstruos han tomado las torres pararrayos**.

Avanza por orden para examinar cada una de las torres (aparecen señaladas en el mapa); al hacerlo te verás las caras con **Quimeras**; no te resultará complicado si tienes a los miembros del equipo por el **nivel 50 de experiencia.** Además, si has evolucionado la Vestisfera Samurai, **utiliza la habilidad Kiai** para reducir a la mitad la vitalidad de las quimeras. También funcionará bien el **ataque Beato de Kogoro** (una habilidad de la Vestisfera Domadora de Yuna). **Las quimeras usan ataques mágicos**, de modo que procura estar bien defendido contra estas magias; el ataque especial de las quimeras nos dejará a un miembro del equipo con un solo punto de vitalidad, de modo que asegúrate de curar sus heridas. Al derrotar a cada una, podrás abrir un **cofre** cuyo contenido dependerá de los resultados obtenidos al calibrar las torres. Siempre obtendrás un premio, sólo que cambiará según la calibración.

Después de la quinta torre y antes de entrar en la Casa del Viajero, abre un **cofre** con **Anillo eléctrico**. A la derecha de la octava torre encontrarás otro **cofre** con **Éter+ x2**.

Al dejar libre la novena torre, las chicas se darán cuenta de que siguen cayendo rayos. **Sigue la flecha roja** para investigar la última torre y enfrentarte al último monstruo. Esta vez no será una Quimera tu enemigo sino **Humbaba**... parece que es un poco más grande (je,je.)

Para derrotarlo, **utiliza Rompebrazo y Excalibur**. También utiliza Escudo y Coraza de la Maga blanca para que sus ataques no te hagan tanto daño.

Al derrotarlo recibirás la **Losa de Atuendos Aura Protectora** y tendrás la posibilidad de entrar en la fosa de la **Llanura de los Rayos**. **(VER CUEVA DESCONOCIDA)**


Al derrotar a cada monstruo abre el cofre que aparecerá como premio por haberle derrotado.

Se trata de una **cueva oculta**; pero antes de entrar, abre el **cofre** que ha dejado Humbaba para recoger tu premio.

Para entrar en la cueva, **habla con el chico albhed** que ha quedado al lado de la última torre. Una vez dentro sólo tienes que seguir la flecha. En la segunda bifurcación avanza a la izquierda (según el



Los objetos que aparecerán en los cofres dependerán de lo bien que hayas calibrado las torres en los capítulos anteriores.


A ver si eres observador y encuentras a nuestras compañeras en la pantalla... ¡peazo de bicho que tenemos que derrotar ahora!



Lo primero que hará este bicho tan cobarde será protegerse de todas tus posibles ataques de modo que haz que desaparezcan.

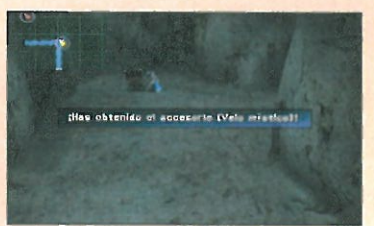
mapa) para abrir un **cofre** con **Cota de Diamante**. Avanza hasta el sur para seguir el camino a la izquierda y abrir otro **cofre** con **Brazal de Titán**. Avanza de nuevo hasta el camino anterior y avanza ahora hacia la derecha; encontrarás otro **cofre** con un **Velo místico**.

Regresa al camino del sur y avanza hacia el norte por el **primer desvío** marcado en el mapa como un cuadro rosa. Al final de ese camino **encontrarás a Cid**; nada más acercarte aparecerá una escena en la que varias máquinas quieren enfrentarse a las chicas. Da buena cuenta de ellas con unos cuantos ataques y una vez derrotes a estas insignificantes máquinas verás una escena en la que Cid hace las paces con su hijo y además recibirás otro **Diccionario Albhed**.

A partir de ahora encontrarás a Cid en el Barco Volador y podrás hablar con él en cualquier momento.


Tras hacer que bajen sus defensas, realiza sobre todo ataques físicos para acabar con él.


Avanza por la cueva siguiendo la flecha roja que aparece en el mapa para encontrar a Cid.


Abre los cofres en el interior de la cueva para conseguir objetos interesantes y valiosos.


Al encontrar a Cid, una escena dará paso a otro combate más, aunque sencillo de ganar.



Es fácil de vencer atacando. Además, el bloqueo de comandos no durará siempre.


Una vez derrotes a la máquina, convencerás a Cid para montar contigo en el Barco volador.

→OBJETO EN LOS COFRES

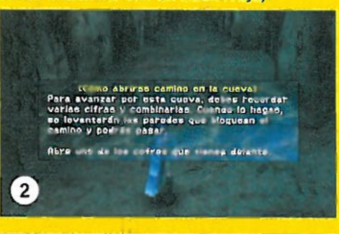
ATENCIÓN

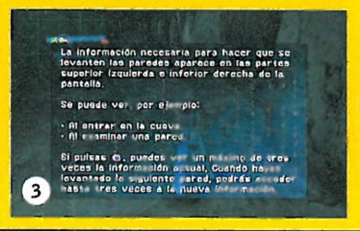
Dependiendo de los resultados del minijuego de las torres en los capítulos anteriores, las Quimeras dejarán un objeto u otro en los cofres. Cuanto mayor haya sido el número de aciertos más valioso será el objeto (en su mayoría accesorios).

→CUEVA DESCONOCIDA

Cuando quieras entrar en la cueva **habla con el chico albhed** al lado de esta torre oculta **(1)**. Nada más entrar, abre los **cofres** para saber cómo descifrar este puzzle **(2)**. Algunos de los muros en las paredes del laberinto parecen distintas; bien pues estas paredes se abren pero siguiendo un orden determinado. **Tendrás que observar las cifras que aparecen en amarillo y en blanco** para averiguar la cifra clave, teniendo en cuenta las cifras que aparecen sobre el siguiente muro. La cifra que tengas que introducir también tiene en cuenta los objetos que has conseguido en la cueva, los guiles que tengas o las peleas que hayas tenido que librar en el cueva. **Quizá lo más lógico es no abrir ningún cofre** y pelear en la cueva... más que nada para facilitar las cosas. Para hacer los cálculos teniendo en cuenta todas las cifras que aparecen en pantalla **es mejor que utilices lápiz y papel (3)**. Es uno de los puzzles más complicados del juego, pero también son muy buenos los objetos que obtendrás por el esfuerzo. Tendrás que tener en cuenta las cifras de la parte superior izquierda de la pantalla y las cifras de la parte inferior derecha de la pantalla estas últimas indican la cifra de la siguiente pared que tienes que investigar. En la siguiente pared tendrás que introducir la cifra resultante de sumar las dos cifras que aparecieron en la pared anterior. Para empezar a levantar las paredes **(4)**, fíjate en el primer número que aparecerá en los recuadros que indican las cifras. Éstos números indican la siguiente pared (en el mapa aparecen indicados con un flecha roja).

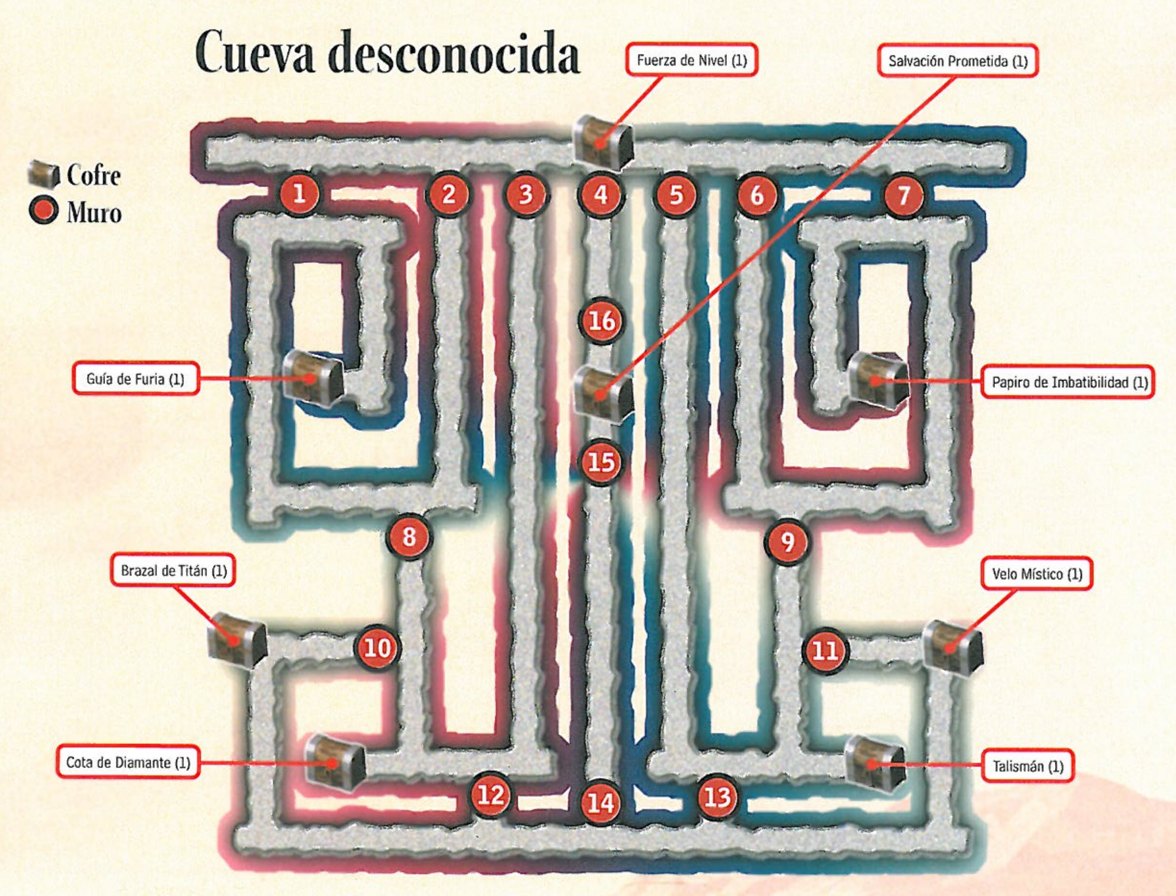








Cueva desconocida



02K. La Llanura de la Calma

Sólo tendrás activado el enlace en este lugar de Spira si has **reunido 400 puntos haciendo campaña**. Nada más llegar a la Llanura verás el enfrentamiento entre las dos agencias de viajes; ambas compararán juntas los puntos obtenidos en la campaña. **Sólo terminarás el capítulo si una de las dos agencias supera los 400 puntos**, los resultados obtenidos dan igual, porque las consecuencias serán las mismas. Para limar asperezas, aparecerá **Tobli y propondrá la unión de las dos agencias**. Esto hará que podamos jugar a otros minijuegos en la Llanura...

Además de la campaña publicitaria, también hay que **buscarle novia al chico soltero de la tienda**. Ve allí y **habla con el padre** para ver cuántas novias has conseguido; dependiendo de los resultados obtendrás un objeto u otro.



Al llegar a la Llanura, las agencias compararán los puntos publicitarios. Sólo si uno de ellos consigue más de 400 puntos finalizará el episodio.

Para llegar a la Granja de Chocobos sin cruzar toda la Llanura utiliza el pequeño chocobo que hay en la entrada de la Casa del Viajero.

Si **investigaste el lugar con la Telesfera** conseguirás un nuevo objeto. Sube la rampa detrás de la tienda y abre el **cofre** para coger **50.000 guiles**, después habla de nuevo con el hombre de la tienda; **tú decides si devolverle el dinero** que tenía ahorrado o quedarte con él. Si se lo das obtendrás el **accesorio Libro de Esgrima**.

Si vas a cualquiera de los hovers dispersos por la llanura podrás jugar a **dos nuevos minijuegos:** gaviota cazadora y monito comilón.

Para poder jugar a **monito comilón** tendrás que avanzar hasta la salida al monte Gagazet. Una vez allí, tienes que dar de comer al mono eligiendo los cofres adecuados. **Es puro azar,** de modo que ¡suerte!

Por el contrario, si quieres entretenerte jugando a la **Gaviota cazadora**, **tendrás que capturar a lo enemigos** que aparezcan en pantalla.

Recuerda que **tienes abierta la granja de los chocobos** y que en el capítulo 5 es donde más cosas tienes que completar. Al lado de la Casa del Viajero de la Llanura de la Calma encontrarás un pequeño chocobo que te trasladará hasta la granja; utilízalo para llegar hasta allí.

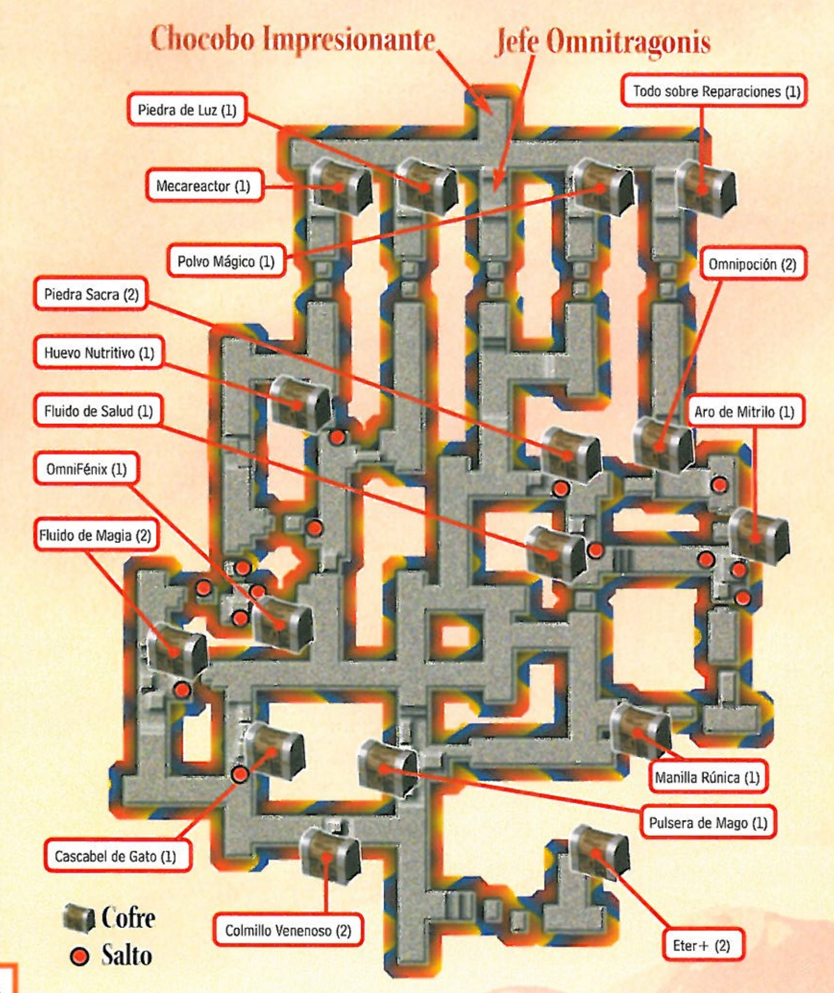
→OMNITRAGONIS

VIT	11600
PM	310
ROBAR	Omnipoción
DÉBIL A	(x 1,5)
ABSORBE	(+)
INMUNE	(/)
M.D.D.	(1/2)

No será muy complicado derrotar a este enemigo, de modo que no sufras, porque podrás conseguir tu premio rápidamente. **La clave para vencerle es no utilizar ataques mágicos**, ya que tiene el efecto Espejo y rebotarán las magias sobre el equipo. Asegúrate de llevar accesorios que aumentes la fuerza física de los personajes y **equipa a las chicas con Vestisferas como Guerrera, Samurai, Pistolera o Ladrona**. Nosotros hemos llegado hasta aquí con un nivel 70... ¡siempre avisamos que no hay que huir de los combates!



Las ruinas de la cueva



→LAS RUINAS DE LA CUEVA

Al entrar en las ruinas verás que no hay mapa, aunque hemos facilitado uno para que no sea muy complicado avanzar. Intenta recoger los objetos de todos los cofres y cuando llegues a la zona norte de la cueva prepárate para enfrentarte al Omnitragonis.
(VER COMBATE OMNITRAGONIS)



El primer camino que investigar es el tercero en el mapa empezando por la izquierda. Allí encontrarás al **jefe final**. Después de vencerle, investiga el resto de los cinco caminos para desbloquearlos; pero no te creas que podrás hacerlos desde el pasillo del fondo, no, tendrás que dar toda la vuelta y abrirlos desde el otro lado. Con todos abiertos, colócate frente a la puerta señalada en el mapa y una escena mostrará al **"chocobo impresionante"**. Cuando tengas al chocobo deseado conseguirás la **Losa de Atuendos Omnipotente**.

→TERMINA LA CAMPAÑA

ATENCIÓN

Si no tienes todavía los 400 puntos para una de las agencias, sigue recorriendo Spira haciendo propaganda. Las explicaciones de los lugares donde encontrar a estos personajes se encuentran en el primer capítulo de esta guía.


Acércate al lugar donde el tendero guardó el cofre en el Capítulo 4 para ver su contenido.


Si todavía no has conseguido los 400 puntos de publicidad, aún tienes tiempo de conseguirlo.


Ahora podrás disfrutar de dos juegos más en la Llanura y montar en los Hover por menos guiles.

→LA GRANJA DE CHOCOBOS



¡Antes de hacer nada lee este cuadro! Ya dijimos que Clasko se encargaría de cuidar a los chocobos que capturaras durante los combates. Para capturarlos tendrás que **lanzarles verdura ghysal** durante el combate (1) para que no escapen si es que están acompañados de más enemigos y una **verdura ghysal más (2) cuando hayas derrotado a estos monstruos para capturarlos.**

En las ruinas donde Clasko ha montado este rancho se esconde una **cueva misteriosa** y sólo podrás abrirla en el Capítulo 5. Os explicaremos todos los pasos a seguir para abrir la cueva.

Lo primero que tendrás que conseguir son **4 chocobos que puedan ascender hasta el nivel 5**; descubrirás si los que tienes pueden o no subir a este nivel investigando a cada animalito personalmente (3), no a través de Clasko. **Fíjate en el último parámetro: "Potencial"**: si el número que aparece es un 5 guárdalo como chocobo de primera división. Si es inferior, déjalo como reserva en la segunda división. El primer objetivo es conseguir 4 chocobos de potencial 5 (4) y llenar el resto de la cueva (en total caben 14, contando los de 1ª y 2ª división).

Ya dijimos que los chocobos pueden ser de tres tipos: tímidos, normales o intrépidos. Dependiendo del lugar que elijas para capturarlos tendrán una personalidad u otra. Así, si peleas en Isla Besaid, en el



Río de la Luna o en Macalania, lo más seguro es que captures a un chocobo tímido. Si peleas en el Templo de Djose o en la Llanura de la Calma tendrás muchas posibilidades de capturar a un chocobo normal. Pero si prefieres pelear en Isla Kilika, en la Llanura de los Rayos (5) o en el Desierto Bikanel conseguirás a chocobos intrépidos.

Para abrir la cueva **haz que los chocobos de 1ª división que al principio tendrás en el nivel 1 lleguen al 5**. Concretamente tendrás que hacer los siguientes objetivos.

- **En primer lugar**, haz que los cuatro chocobos del nivel 1 salgan de viaje y regresen sanos a la granja (6) después recupera sus energías y haz que suban al nivel 2.
- **En segundo lugar**, haz que los 4 chocobos del nivel 2 salgan de exploración y regresen sanos a la granja; recupera sus energías y haz que suban al siguiente nivel.
- **En tercer lugar**, haz que cuatro chocobos del nivel 3 salgan a explorar y regresen a salvo; recupera sus energías (7) y haz que suban al nivel 4.
- **En cuarto lugar**, haz que cuatro chocobos del nivel 4 salgan a explorar y regresen a salvo; que uno de los chocobos **inspeccione el camino de Mihen (8)** para descubrir la cueva. Recupera sus energías y haz que alcancen el nivel 5 (9).
- **Por último**, haz que los cuatro chocobos del nivel 5 salgan de viaje y regresen de nuevo a la granja.



Los chocobos se recuperan con verdura ghysal y suben de nivel gracias a los nutrientes. Tanto la verdura ghysal como los **nutrientes** (verdura Pahsana, verdura Mimett y verdura Sylkis) los conseguirás en los combates. El nutriente Sylkis sólo lo conseguirás en los combates del capítulo 5. En el menú de Clasko puedes saber cómo distribuir la cantidad de verduras. Entra en "Nutrientes" y **ajusta el porcentaje de verdura (10)**. La primera vez que manipules los parámetros coloca los porcentajes del siguiente modo: **pahsana 10%, mimett 10% y Sylkis 80%**. Así aumentará la verdura sylkis, que es la necesaria para conseguir evolucionar a los chocobos al nivel 5 (11). Estas son las raciones de nutrientes necesarias para subirlos de nivel:

- **para subir al nivel 2:**
  10 raciones de verdura Pahsana
- **para subir al nivel 3:**
  10 raciones de verdura Pahsana
- **para subir al nivel 4:**
  30 raciones de verdura Mimett
- **para subir al nivel 5:**
  40 raciones de verdura Sylkis.

Si no has conseguido la verdura suficiente para subir a todos los chocobos de nivel, sal a la llanura y pelea un poco. **Usa el Anillo Atrayente** para que te sea más fácil dar con un combate. **La verdura ghysal te servirá para capturar a los chocobos y para recuperarlos** después de los viajes.

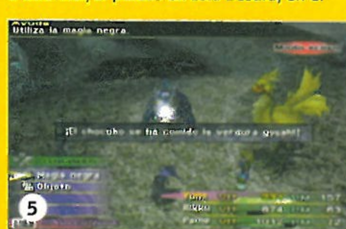


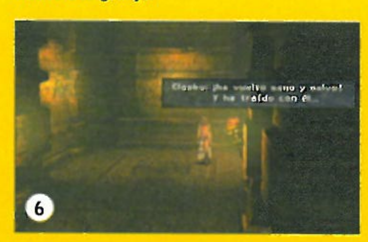
Un chocobo con la energía a tope tiene muchas más posibilidades de regresar que uno que se encuentre cansado. Igualmente, los chocobos necesitarán ir a sitios que les agraden para que no te quedes sin ellos:

- **A un chocobo tímido le gusta viajar a Kilika a la Isla de los Rayos o al Desierto de Bikanel.**
- **A un chocobo normal le gustará viajar a la Isla de Besaid, al Río de la Luna o al Bosque Macalania**
- **A un chocobo intrépido le gustará viajar a la Llanura de la Calma o al Templo Djose.**

Para no perder a los chocobos evolucionados, antes de preguntar a Clasko si han vuelto, asegúrate de **salvar la partida**. Así, si pierdes a uno sólo tienes que resetear la consola y cargar la partida. Después vuelve a preguntarle y así hasta que todos los chocobos hayan regresado a la Granja.

Cuando asciendan al nivel 5, los hayas mandado de viaje y regresen, sal de la granja y vuelve a entrar. Aparecerá una escena en la que Clasko te dirá que los chocobos han encontrado una **cueva** en las ruinas (12). Dentro hay otro chocobo: es el **chocobo impresionante**. Si lo capturas tendrás un chocobo en la granja que nunca escapará, al que podrás mandar sin ayuda de Clasko y al que sólo tendrás que recuperar. Investigando encontrará mejores objetos y accesorios.

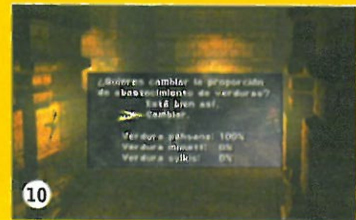
















02L. Bevelle

Llega hasta el final del pasillo principal y **habla con Maroda**. Si hablaste con **Isaaru** en las ruinas de Zanarkand a través de las Telesferas, ahora podrás disfrutar de una escena en la que éste regresa a Bevelle para ayudar a sacarlo a flote. Además, recibirás la **Losa de Atuendos Ángel de la Guarda**.


Al llegar a la zona, avanza hasta la entrada del Templo de Bevelle y habla con la gente.


En la entrada del templo te encontrarás con Maroda; habla con él y aparecerá Isaaru.

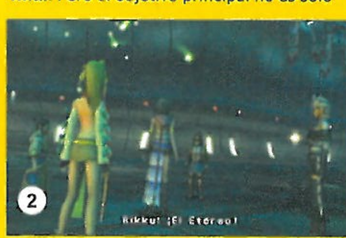

Avanza por el camino de la derecha en el templo para encontrar la entrada del Laberinto Oculto.

→LABERINTO OCULTO

Entra en el recinto de Bevelle y avanza por el pasillo de la derecha; los kinderguardianes han descubierto un **transportador secreto** que lleva a este laberinto (1). Nada más aterrizar aparecerá un hombrecillo (2) dispuesto a calentarnos la oreja con historias antiguas... tendrás que **encontrar a Trema** en el laberinto y enfrentarte a él. **Cada 20 pisos tendrás un enemigo final**. Pero el objetivo principal no es sólo derrotarlos. Hay que **coger las dos Esferas Escarlata** del laberinto (3). Una vez las tengas, además de verlas en el momento, podrás regresar a la entrada y seguir la aventura, dejando la inmersión en el laberinto para luego. Los enemigos que encontrarás son: **Gigántula: 18280 VIT (4), Ente Negro: 9999 VIT; Molemaimai: 343280 VIT; Chac: 437850 VIT; Derelictor: 200000 VIT; Trema: 999999 (¡es cierto!).**

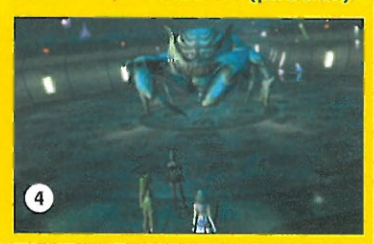


1



2


3


4

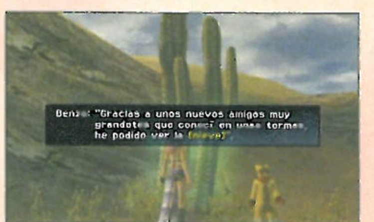
02M. Desierto de Bikanel

Nada más aterrizar verás una escena en la que **Nhadala nos pide ayuda** urgente. Los monstruos que tenían atemorizada a la Nación Cactilio han llegado y amenazan con destrozar la vida del desierto. Cuando termine la escena, **avanza hasta el cuadro verde** marcado en el mapa para **devolver al último Cactilio** que cogimos en Kilika, **Chapa**, a su madre. Aparecerá otro recuadro verde en el mapa. Investígalo para descubrir dónde se encuentra el siguiente cactilio. **Ve al Monte Gagacet**, captura a Elio y vuelve al desierto. Antes de seguir te diremos que **Elio** se encuentra en la montaña; **avanza con el transportador** de la entrada de la Montaña hasta el sendero y sigue por el camino de la izquierda a la siguiente pantalla. Verás al cactilio asomado al precipicio a la izquierda.

Llevalo hasta su madre y busca el siguiente recuadro verde del mapa; el **penúltimo** vigía se llama **Vachera** y se encuentra **en la casa de Dona** en Kilika (al pie de las escaleras). Regresa al desierto para seguir la aventura.

Al hablar con la última Mamá Cactilio te enterarás de que **el vigía que queda es un poco malo** y parece no haber salido de viaje como los demás. Avanza hasta **Marnela** y habla con ella; acepta **Ir a Buscarlo** y los nueve cactilios que has capturado por toda Spira y tú apareceréis en la **entrada de la cueva** de los alumnos rebeldes.

Avanza hasta que los cactilios que hay en el interior de la cueva te hagan una


Habla con uno de los cactus para conseguir las pistas para encontrar al próximo Vigía.


Lo encontrarás en el sendero de la montaña, subiendo hacia las termas.


Encontrarás a otro de los vigías en el interior de la casa de Dona en la Isla de Kilika.



Cuando hayas capturado a 9 de los Vigías habla con Marnela para poder acceder a la cueva donde encierran a los cactilios "malos".


Nada más entrar, salva la partida en la Esfera del Viajero para recuperar energías y enfrentarte a uno de los enemigos finales.



Una de las trampas de los cactilios será aumentar la fuerza y el tamaño de este Ballet, pero ni con eso conseguirán parar a Yuni.

jugarreta y hagan gigante a un enemigo (y además **en Ultraesencia**). Sigue el camino hasta la primera bifurcación y salta sobre las **plataformas** para recoger de un **cofre Éter**; después sigue a la derecha. Al saltar a la siguiente zona comenzará una **contrarreloj**. **Tendrás que salir** de la zona **antes de que se llene de arena**; tranquilo, si no te da tiempo a recorrer la zona te darán la oportunidad de volver a empezar. Utiliza los pequeños **bloques** al final del camino para llegar a los más altos y así poder salir. Sigue avanzando después por el único camino que hay para llegar hasta el **cactilio Frey**. Lo podrás capturar al igual que los otros, pero ahora será un poco más complicado, ya que sus aliados también son cactilios. Se diferencian porque Frey tiene la boca ovalada y la boca de los otros dos es recta por arriba. No es tan difícil. Tras capturarlo, recibirás la **Losa de Atuendos Futuro Auspicioso**. Ahora, una escena nos mostrará cómo los numerosos cactilios de la cueva forman un gran Cactilio. **(VER CACTILION)**

Después de dar una buena lección a Cactilión, avanza hasta la salida; **salva la partida** antes de salir y disfruta de la tormenta de arena. La escena nos mostrará cómo escapan los monstruos pero éstos han ido al **campamento albhed**. Nos darán la opción de volver al Barco Volador para preparar el equipo en condiciones. **Acepta hacerlo para seguir aumentando el nivel de experiencia** en los combates, por ejemplo, o para terminar alguna de las misiones paralelas. También puedes relajarte en la Llanura de la Calma si lo prefieres jugando en el Lupódromo. Como siempre, serás tú el que decida lo que quiere hacer. »



Si no recoges todos los cofres ahora, no podrás volver a este lugar más tarde. Observa el mapa.

→CACTILION

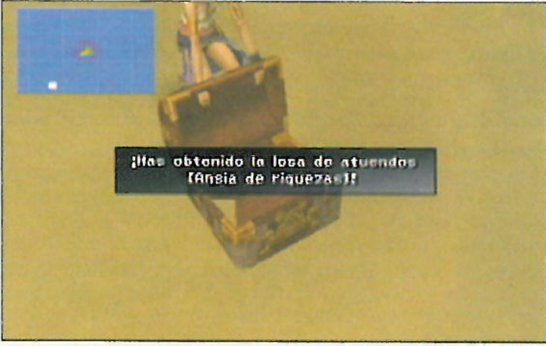
VIT Cactilion: 22222 / Cactilios x2: 2002
PM Cactilion: 1111 / Cactilios x2: 120
ROBAR Pócima de Salud

DÉBIL A {x 1,5}
ABSORBE {+}
INMUNE {/}
M.D.D. {1/2}

Utiliza **Coraza** en todas las aliadas con una Maga Blanca y **usa las habilidades Kiai Total de Samurai y Tiro Rápido de Pistolera**. También utiliza los comandos **Arrebatar** o las habilidades **Dedos Ágiles** de la Vestisfera de Ladrona. No te costará nada derrotarlos.

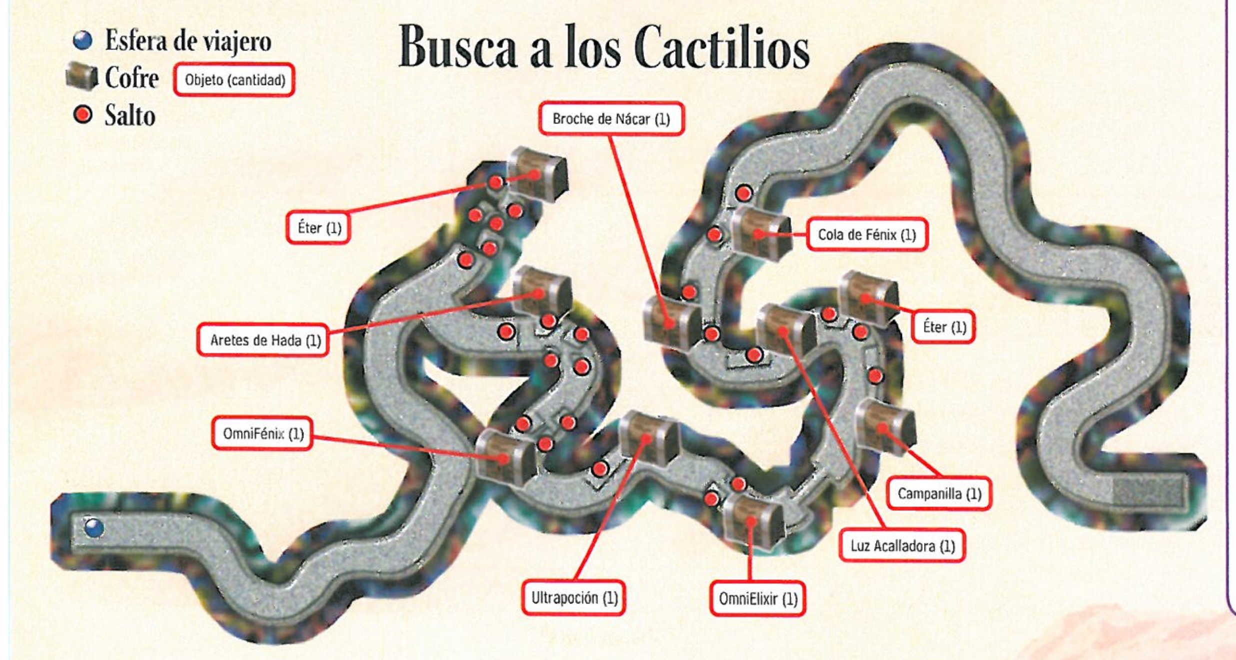


Una vez hayas detenido el ataque de los monstruos en la Nación Cactilio; vuelve al Barco Volador para prepararte para la batalla con Angra Mainyu.



Sigue de excavación en el desierto, en la zona central, para conseguir el objeto Llave del Desierto y poder abrir el cofre en el campamento.

Busca a los Cactilios



→ANGRA MAINYU

VIT Angra Mainyu: 333444 / Tarui: 5440 / Zariche: 5440
PM Angra Mainyu: 9999 / Tarui: 250 / Zariche: 250
ROBAR Éter+ y Omnielixir

DÉBIL A {x 1,5}
ABSORBE {+}
INMUNE {/}
M.D.D. {1/2}

El bichito **se divide en 3 partes:** Angra Mainyu, Tarui, Zeriche. Sin muchos esfuerzos quitará 300 puntos de vida a cualquier miembro del equipo. Nada más empezar, **asegúrate de lanzar con Magia Blanca hechizos Coraza, Espejo y Escudo** a todas las aliadas; si no tienes estas habilidades aprendidas, usa en los primeros turnos los objetos Manto de Luz, Manto de Estrellas y Manto de Luna. También puedes combinar de dos de estos elementos con la



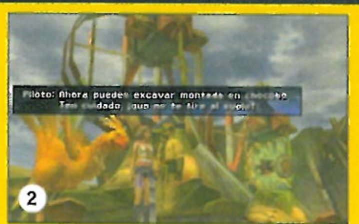
Vestisfera de Alquimista. **Nuestra táctica ha sido curar y atacar, curar y atacar**. Olvídate de Tarui y Zariche porque, además de tener poca vitalidad, Angra Mainyu les curará y resucitará continuamente. Los ataques que mejor funcionan son: **Kiai Total de Samurai, Cielo Negro de Lord Oscuro y Oscuridad de Lord Oscuro**. También nos ha sido bien la Vestisfera de Alquimista. De este modo, mientras dos del equipo atacaban sin cesar la Alquimista tiraba Omnipociones y Éteres de su bolsillo oculto (claro que tendrás que tener aprendidas estas habilidades). Los ataques más potentes del enemigo que dejarán mermadas las energías de los miembros del equipo son: Hálito Sanguinario (necesitarás curar los Estados Alterados con Panaceas); Llamas Degradantes (deja casi vacío el contador de PM) y Tormenta de Fuego (quita de varios ataques mágicos casi toda la vitalidad de las aliadas).
No pierdas de vista los ataques de este demonio y cuando veas que va a lanzar su ataque Tormenta de Fuego cura rápidamente al equipo con Omnipociones. Usa los objetos porque, si has seguido nuestros consejos, todo el equipo tendrá la **protección Espejo** para repeler los ataques mágicos de Zaniche y si utilizas Cura ++ para ayudar a uno de ellos, la magia se reflejará y curará a tu rival y no queremos eso ¿verdad? Sobre todo después de hora y pico de combate... ¡uff! Ten mucha paciencia o te desquiciará enseguida ¡ah! Y puedes usar de vez en cuando la habilidad Ojo Aguja de la cazadora para ver la vitalidad que le queda.



» **Si te encuentras por el nivel 70 o más**, puedes ganar a este enemigo de un modo un poco más rápido... de cualquier forma, necesitarás tiempo y armarte de mucha paciencia antes de vertelas con él. (VER ANGRA MAINYU) Antes, asegúrate de estar preparado. Tranquilo, te damos algunas pautas: **usa los accesorios Libro de Magia Blanca o Libro de Bushido con los personajes que más evolucionadas tengan estas Vestisferas**. De este modo, además de contar con los ataques de la Vestisfera que tengas, podrás **usar las habilidades de una segunda vestisfera**... no está mal ¿eh? Creemos que es indispensable que lleves el libro de Magia Blanca, pero no es válido en todo momento. Lo explicamos en el cuadro.

Una vez derrotes a este enemigo, recibirás el **accesorio Cinta** y la **Losa de Atuendos Azote Fulminante**.

→EXCAVACIÓN


Una vez derrotado el demonio del desierto y terminado el episodio puedes regresar al desierto para **seguir con las excavaciones** que empezamos en el Capítulo 1 (1). Ahora podrás excavar en todas las zonas del desierto, incluida la zona central. Al elegir como destino la **zona central** descubrirás que tendrás que hacerlo montado en chocobo (2) ¡así irás más rápido! (siempre que mandaras a un chocobo a investigar al desierto. Al entrar en una zona a excavar **aparecerán señaladas en el mapa las piezas importantes con una X de color amarillo**; las X blancas simplemente te desvelarán objetos enterrados (sobre todos medallas para jugar al rompesferas). El objetivo de **desenterrar los tesoros en el desierto** es que los albhed necesitan las piezas importantes para mejorar el Prototipo del Templo de Djose. **Este prototipo tiene que alcanzar el nivel 5 en sus tres componentes** y sólo lo conseguirá capturando las piezas de modo que si quieres ver cómo van los avances, **entra en el Templo de Djose y habla con el albhed**. También puedes entrar en la sala de la derecha para ver los resultados obtenidos en las excavaciones. Si ya peleaste con la máquina antes de que llegara al nivel 5 habla con el albhed en la habitación superior del templo para repararla (3). Después **avanza hasta el desierto** para seguir cogiendo piezas. Habla con el albhed para saber cómo va la evolución de las piezas. Al ir a excavar a una zona, y una vez hayas desenterrado el tesoro marcado en amarillo, puedes dedicarte a buscar el resto de tesoros marcados. En algunas ocasiones no encontrarás ninguna señal en el mapa; tendrás que esperar un poco, ya que aparecerá más tarde ¡vigila **que no te levanten el tesoro otros excavadores**! En cada zona del desierto pasarán cosas distintas (4). Por ejemplo si te acercas a una cruz verde en la Zona Este se rebelarán todas las máquinas que están en la zona y tras unos cuantos combates tendrás que abandonar la zona sin excavar (5). Cuando te avisen que "algo se acerca" tendrás pocos segundos para terminar de excavar antes de que un enemigo te de alcance. Lo verás reflejado en el mapa con una flecha roja... de cualquier forma, a estas alturas del juego no te hará falta darte prisa para evitar el combate; no serán complicados. En la zona central asegúrate de **excavar en las zonas marcadas como X blanca** hasta que te salga la **Llave del Desierto**. Con esta llave podrás abrir el cofre situado a la izquierda del hover y conseguir **La Losa de Atuendos Ansia de Riqueza**. Ya sabes que las piezas que encontrarás en el desierto son de tres tipos, pero además cada tipo tiene una fuerza distinta que incrementará más o menos el nivel de la máquina albhed. Así, **las piezas de más fuertes a menos fuertes** (por los menos en el capítulo 5) **son: S, A y Z**. Si consigues por ejemplo una pieza de ataque S incrementará más rápido la fuerza del prototipo. Cuando consigas excavar todas las piezas necesarias para que el Prototipo alcance el nivel deseado, **llega hasta el templo de Djose y habla con el chico albhed** que custodia la máquina en el piso superior del templo. Parece que las cosas se han desmadrado un poco....
(VER PROTOTIPO M)

Una vez finalice el combate con Prototipo M conseguirás el **Volumen II de Danzas Mágicas**. Gracias a este objeto podrás **aprender la última habilidad de la vestisfera Estrella Pop**. Después podremos disfrutar de una graciosa escena (6) y veremos como el episodio del Templo Djose ha finalizado.





→PROTOTIPO M

VIT	18324
PM	0
ROBAR	Éter+
DÉBIL A	(x 1,5)
ABSORBE	(+)
INMUNE	(/)
M.D.D.	(1/2)

Procura que todos tengan accesorios que aumenten la defensa física. También sería bueno tener a una **Maga Blanca** que nada más empezar el combate **colocará a todo el equipo con Coraza**, escudo y espejo. Así, los ataques de la máquina harán la mitad de daño. La vitalidad del rival no debe hacer que nos confiémos. La táctica **es reservar a dos miembros para curar el equipo:** Maga Blanca y Alquimista y sólo a una para que lleve a cabo el ataque Samurai; en concreto con la **habilidad Kiai Total** y si rondas el nivel 70 sólo necesitarás de 4 a 5 golpes certeros para derrotarlo. Lo difícil es mantener al equipo con vida.





02N. Monte Gagacet

Al llegar al lugar, **avanza por el camino hacia el sur** y saltará una escena entre Kihmari y Garik, parece que este intranquilo guerrero no sabe que hacer para matar el tiempo.

Al tener de nuevo el control del personaje, **avanza hasta Kihmari y habla con él**; veremos cómo Lian y Ayde regresan sanos a la montaña. De nuevo con Yuna, **sigue el camino que lleva a la cima de la Montaña.** Puedes utilizar la plataforma transportadora o subir andando y de paso pelear para subir de nivel. Al llegar a la siguiente plataforma transportadora, avanza por el camino de


Avanza desde la zona del transportador hasta el camino de la izquierda para encontrar a Kimahri.


Tras la escena donde todos han hecho las paces, obtendrás una Losa de Atuendos como premio.

la izquierda y verás otra escena más entra Kimahri y Garik. Parece que por fin el joven ronso atenderá a razones. Cuando todos se reúnan junto al patriarca, dará por terminado este episodio y recibirás como recompensa la **Esfinge Sagrada**.

Aparecerás de nuevo en el Barco Volador, pero regresa a este lugar por que todavía no hemos terminado en la montaña. **Aterrizarás en la Esfera del Viajero** situada cerca de las termas; avanza hacia la izquierda y trepa por las rocas primero a la izquierda y luego a la derecha hasta encontrar a un **grupo de ronso**. Entra en la **cueva** que verás a la izquierda para recoger de un **cofre** una **Cola de Fénix.** Después sal de nuevo y avanza a la derecha. Justo enfrente de la cueva verás un **puente** que lleva a la **estatua de Kimahri**.

Alrededor de la estatua encontrarás a los **niños ronso** jugando. Habla con ellos y te darán las gracias por la ayuda recibida en forma de **Losa de Atuendos Llamas de Muerte**.

Ahora sí, regresa al Barco Volador.


Regres al Monte Gagazet desde el Barco Volador y trepa por las rocas de la izquierda como mostramos en la pantalla.


Entra en la cueva que verás a la izquierda de los ronso para poder llegar hasta un nuevo cofre con una Cola de Fénix


Habla con los niños ronso que corren alrededor de la estatua de Kimahri para conseguir otra Losa de Atuendos más.

02Ñ. Bosque de Macalania

Si hemos dejado para el final este escenario es para asegurar que recibas las **Vestisfera Peluche** en el Barco Volador. Cuando finalice este último episodio y siempre y cuando los demás episodios hayan sido complicado recibirás esta última Vestisfera.


Avanza hasta la casa del viajero para ver una divertida escena entre Oaka y su hermano.

De cualquier forma vamos por partes. **Avanza por el camino luminoso** del bosque hasta la zona del lago y coge del **cofre** en la primera bifurcación la **Manilla Rúnica**. Entra en la **zona del lago** y habla con el hombre que está de pie mirando al fondo. Después el hombre se marchará y las chicas hablarán sobre el final del bosque. Cuando tengas de nuevo el control, avanza hasta la **salida de Macalania** para ver cómo le va a Oaka; nada más acercarte a la tienda verás una divertida escena entre Wantz y Oaka. Parece que Wantz quiere seguir el camino familiar. Al terminar la escena dará por terminado el episodio, pero no será el único episodio terminado en este lugar. Seguirás frente a la tienda de Oaka; abre el **cofre** para coger un **Elixir** y **entra en la tienda** para descubrir los objetos que tiene Oaka a la venta... ¡y Wantz también!

Ve a la entrada del **bosque** por el camino luminoso. Sigue el camino de la derecha y al llegar a la **bifurcación** con cuatro caminos ve al sur para llegar a la otra parte del lago. Veremos otra escena y dará por finalizado el episodio en Bosque Macalania. Recibirás la **Losa de Atuendos Buena Estrella** y aparecerás en el Barco Volador.



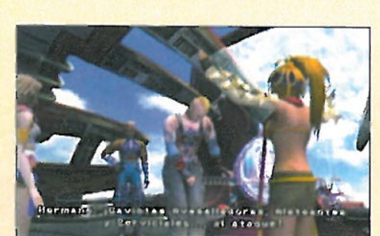
02O. Barco Volador

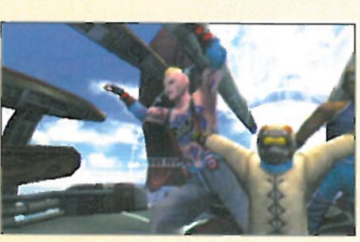
Si regresas automáticamente al Barco Volador después de haber completado con éxito todos y cada uno de los episodios recibirás como recompensa la **Vestisfera Peluche**.

Ve la **sala de máquinas** y acércate a la pared del fondo. Veremos una escena en la que Colega nos hablará del Barco Volador y del origen de las Gaviotas. Sube a cubierta y verás una pequeña escena con Cid. Baja de nuevo al puente y verás una discusión entre la familia albhed.

Por último, cuando estés listo **habla con Hermano y ádentrate en el Etéreo**.


Si entras en la sala de máquinas del barco, Colega nos contará la historia de las Gaviotas.


De nuevo en el puente, Hermano nos sorprenderá con un nuevo nombre...


... y una nueva coreografía para dejar sin palabras a nuestros futuros rivales.

03. El Etéreo


Pisa la baldosa musical de la izquierda y acto seguido introduce las notas en el teclado que se ve en la pantalla.


Sólo podrás avanzar por el camino en el Etéreo si introduces las notas de las plataformas musicales en los tres órganos.



Antes de seguir con el minijuego de las rocas melódicas, sal de la pantalla y retrocede en el camino para salvar la partida.

Al hablar con Hermano te darás cuenta de que hay **cinco posibles caminos para ir al Etéreo**. Elige uno de ellos para ver una tierna escena entre los miembros de las Gaviotas.

Si quieres una **Losa de Atuendos** más (la **Losa Fin del Mundo**). Avanza por los cinco caminos hasta el Etéreo y **regresa al Barco Volador** a través de las Esferas del Viajero. **Hazlo en el orden en el que aparecen en el menú de Hermano** y al visitar todos los caminos recibirás esta losa.

Prepárate, **ya serán muchos los combates** que tendrás que librar. Si quieres acabar cuanto antes lleva incorporado el **accesorio Brazal Repelente**, ya que los enemigos aleatorios de la zona se las traen.

Escojas el camino que escojas tendrás que **enfrentarte a tres eones más**. Sólo cambiará el contenido de los **cofres**... tampoco nos van a sacar de pobres la verdad. Escoge el que más rabia te dé y baja por los pasillos. Nosotros hemos elegido el de Bevelle.

Al llegar al primer claro, te encontrarás con el primer eón, Shiva. **(VER COMBATE SHIVA)**

Salva la partida y sigue bajando por las rocas hasta el segundo claro. Allí hay con otro Eón triple. **(VER COMBATE MINDY, SANDY Y CINDY)**

Observa la escena entre las chicas y **sigue descendiendo hacia el Etéreo**; sólo te queda un combate más antes de llegar. **(VER ÁNIMA)**

Tras derrotar a los tres eones recibirás la **Losa de Atuendos Alma Inmortal** y podrás ver a un viejo conocido. Es el **niño fantasma** que aparecía en *Final Fantasy X*, el que te avisó del futuro que le esperaba a Tidus; ahora nos aclarará la historia con Shuyin y lo que es realmente. Yuna sabrá entonces cómo derrotarlo.

Aparecerás en el jardín que precede al Etéreo; avanza hasta el borde de la izquierda para ver una nueva escena, esta vez con Ormi, Logos y Leblanc. Parece que la chica lo está pasando verdaderamente mal así que no vamos a hacerla sufrir... ¿o sí?

→ SHIVA

VIT 14800
PM 9999
ROBAR -- Anillo Gélido

DÉBIL A (x 1,5)
ABSORBE (+)
INMUNE (/)



Para derrotar a este eón fácilmente nada como **comenzar el combate colocando al equipo con Escudo, Coraza y Espejo.** También podrás utilizar **ataques de Fuego**, como Kogoro pírico, y que no se te olvide **robarle objetos** que tenga antes de que desaparezca. Si los personajes han superado el nivel 70 el combate no será demasiado largo.



→ MINDY, SANDY Y CINDY

VIT MIndy: 9788 / Sandy: 10330 / Cindy: 12240
PM MIndy: 9999 / Sandy: 9999 / Cindy: 9999
ROBAR -- Mindy: Luz Aturdidora / Sandy: Popurrí Sedante / Cindy: Capa Blanca

DÉBIL A (x 1,5)
ABSORBE (+)
INMUNE (/)
M.D.D. (1/2)

Para acabar con ellas **utiliza la misma táctica que con Shiva.** Coloca a **todo el equipo con Escudo Coraza y Espejo** y no dudes en **atacar sin descanso.** Utiliza Kiai Total para hacer daño a todas a la vez y **arrebata los objetos que guarden.**
Utiliza también la habilidad Omnipoción de la Vestisfera Alquimista para recuperar la Vitalidad del equipo y no olvides usar en cuanto puedas el ataque Oscuridad de Lord Oscuro.



→ ÁNIMA

VIT 36.000
PM 9999
ROBAR Luz irritante

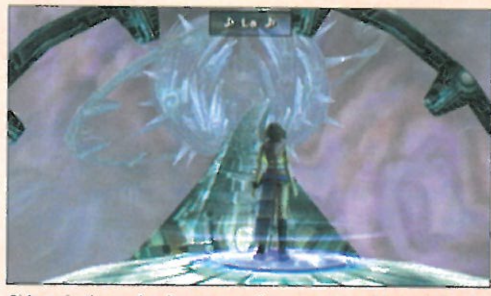
DÉBIL A (x 1,5)
ABSORBE (+)
INMUNE (/)
M.D.D. (1/2)

Al igual que con los eones anteriores **usa Escudo, Coraza y Espejo** con todo el equipo para asegurar que sus ataques no te harán tanto daño. Utiliza después Ataques Sacro como Kogoro Beato; y seguirá funcionando bien el ataque Kiai Total de Samurai. Cura al equipo con la habilidad Omnipoción de Alquimista.






El último movimiento que tendrás que hacer es saltar sobre la plataforma inferior de la izquierda y pisar la roca a la izquierda.


Si has pisado en el orden correcto las rocas, sonará la melodía al llegar al portal y se abrirá el camino hacia Vegnagun.



Antes de comenzar el combate final, veremos cómo todos están dispuestos a participar en la lucha contra la máquina.

Ve a la derecha para descubrir una **Esfera del Viajero** y **salva la partida**. Avanza de nuevo al lugar donde está **Leblanc** y acércate a la **neblina naranja** para seguir avanzando.

Te encuentras en el **núcleo del Etéreo**. Sube a la plataforma que encontrarás más a la izquierda y sonará una **breve melodía**. Después introduce en el **teclado** que hay a la derecha las mismas notas. Se abrirá la barrera de la derecha y podrás seguir el camino.

Sigue por la primera bifurcación del camino de la derecha; para pasar al otro lado, **espera a que la plataforma no esté iluminada**. Aparecerá una nueva **nota**; memorízala y sigue hasta que puedas saltar a la derecha a una plataforma con un **cofre**; coge tu recompensa y sigue por ese camino al sur; allí encontrarás otra **plataforma** que al pisarla dará una **nota**. Salta de nuevo al camino principal y retrocede hacia el sur. Verás otra plataforma; la pisarla te dirán **dos nuevas notas**. Avanza ahora hasta el **piano** al lado del **cofre** y **toca las cuatro notas** en el orden que aparecen en pantalla. Se abrirá otro portal para seguir avanzando.

En la siguiente **bifurcación** avanza por la derecha de nuevo; salta sobre el camino inferior que verás un poco más adelante a la derecha para llegar a otra plataforma. **Písala para averiguar la nota**; después sigue ese camino hacia el sur y llegarás a otra plataforma elevada; al pisar sobre ella y escuchar las notas, bajarás de nuevo a la bifurcación.

Avanza esta vez por el camino de la izquierda para encontrar otra plataforma con la **última nota**. Avanza ahora hasta donde se juntan los dos caminos y sigue por la derecha para encontrar el **tercer piano**; antes de tocar abre el **cofre**.

Investiga el piano e introduce las notas en el orden establecido de este modo se abrirá la siguiente zona. Al caminar un poco te encontrarás a **Gippal**; ha sido herido y alguien tiene que quedarse a cuidarlo... ¡Leblanc!

Disfrutaremos de una nueva escena; sólo nos faltaba ver a Paine en los recuerdos reflejados en la Telesfera. Una vez tengas de nuevo el control de Yuna, sal de la pantalla de las rocas musicales para poder **salvar la partida**. Ve a la izquierda para seguir con las melodías. **Salta sobre el pedestal alto** de la izquierda de la **Esfera del Viajero**.

Monta sobre las plataformas musicales en el orden correcto para abrir la última compuerta. Al saltar sobre el primer pedestal se moverá y te levantará cerca de la primera plataforma. Tendrás que saltar en diagonal hacia la siguiente plataforma a la derecha y desde aquí a la derecha de nuevo. Si pisas el centro de esta nueva plataforma se moverá hacia arriba. Salta en diagonal primero a la izquierda y luego a la derecha. Retrocede a la plataforma con la Esfera del Viajero. Ve a la plataforma que verás a la derecha. Subirás a una zona con otras dos pequeñas plataformas. Salta sobre la que está en la parte superior. Salta sobre la plataforma a la izquierda y tras **escuchar las notas musicales** regresa de nuevo a la plataforma con la **Esfera del Viajero**.

Avanza de nuevo hasta la plataforma en la que sonaron las primeras notas pero salta sobre la plataforma de la izquierda. Subirás de nuevo; **pisa la siguiente baldosa** (si lo dudas aparece marcada en el mapa de la pantalla en color verde). Salta de nuevo sobre la plataforma que te subió hasta aquí y te volverá a subir de nuevo. Pisa sobre la siguiente plataforma al lado de la del cofre.

Vuelve a la plataforma que subió hasta el **cofre**; esta vez te bajará abajo del todo; salta sobre la plataforma más cercana y después salta de nuevo a la **plataforma móvil.** Esta vez no subirá hasta arriba del todo. Salta sobre la plataforma en diagonal a la izquierda y después sobre la »



Una vez reunidos, todos planificarán al más mínimo detalle la estrategia a seguir... pero no creas que todo saldrá como pretenden.


El último combate que tendrás que realizar para terminar con esta maldita máquina es con la cabeza... pero no será el combate definitivo.


Al acabar con Vegnagun, Shuyin saldrá del cuerpo de Baralai dejándolo libre por fin. Pero no creas que acaba así la historia.


Shuyin verá a Yuna como si fuera su amada Lenne y bajará la guardia por unos instantes, pero se dará cuenta de la trampa...


... y la rabia hará que de nuevo tengamos que pelear, esta vez contra él ¡No bajes la guardia en ningún momento!

» que está abajo. Al hacerlo se desplazará la plataforma móvil que has estado usando todo el rato. Salta hacia abajo y regresarás a la plataforma con el **punto para salvar**. Sube sobre la pequeña plataforma a la derecha hasta regresar a los dos **pequeños pedestales**. Salta esta vez sobre el que está abajo; llegarás a otra **plataforma musical**. Salta sobre ella y oirás las **últimas notas**. Ve a la plataforma grande a la izquierda para ver el resultado.

Si las plataformas han sido pisadas en el orden correcto **el campo de fuerza se abrirá** y podrás avanzar hasta Vegnagun.

Antes de seguir, regresa a la Esfera del Viajero para **salvar la partida**. Podrás hacer esto mismo entre los distintos combates a los que te enfrentarás ahora.

Cuando estés listo, avanza de nuevo hasta el camino superior y sigue todo recto hasta **encontrarte con Nooj**.

Veremos una nueva escena en la que Nooj vuelve a "sacrificarse" para salvar a los demás... menos mal que Yuna no está dispuesta a consentirlo. Regresa de nuevo a **salvar la partida**; ve a la plataforma donde encontraste a Nooj y avanza a la derecha. ¡Comienza el espectáculo!

(VER VEGNAGUN COLA)





→ VEGNAGUN COLA

VIT 34200
PM 9999
ROBAR Poción X

DÉBIL A {x 1,5}
ABSORBE {+}
INMUNE {/}
M.D.D. {1/2}

Coloca a cada miembro del equipo con Escudo y Coraza; después ataca con tus mejores armas. En nuestro caso, la **Vestisfera Lord Oscuro, Samurai y Alquimista** son las que hemos usado. Pero con una aclaración. El personaje que más evolucionado tiene la Vestisfera de Maga Blanca está utilizando el accesorio Libro de Magia Blanca y el personaje que más evolucionado tiene el personaje de Guerrera lleva incorporado el accesorio libro de Esgrima. De este modo **estarás utilizando cinco Vestisferas a la vez**. Los ataques que más Vitalidad le quitarán son Kiai Total de Samurai y Oscuridad de Lord Oscuro. Cura a los personajes de sus heridas con la habilidad Omnipoción de alquimista.



→ VEGNAGUN TORSO

VIT Vegnanun: 33040 / Extremidad D: 3000
Extremidad I: 3000
PM Vegnanun: 9999 / Extremidad D: 9999
Extremidad I: 9999
ROBAR Vegnanun: Éter + / Extremidad D: Cola de Fénix / Extremidad I: Cola de Fénix

DÉBIL A {x 1,5}
ABSORBE {+}
INMUNE {/}
M.D.D. {1/2}

En esta ocasión, para proteger al equipo **no utilices las magias porque rebotarán sobre el enemigo** y le protegerán a él. Utiliza objetos como Manto de Estrellas, Manto de Luna, etc. Por lo demás, utiliza los mismos ataques para acabar con él cuanto antes. Kiai Total será el mejor modo de ataque; el resto del equipo puede dedicarse a lanzar objetos.



→ VEGNAGUN PATAS

VIT Vegnanun: 18220 / Foco A: 30000
Foco B: 30000 / Foco C: 30000
PM Vegnanun: 9999 / Foco A: 9999
Foco B: 9999 / Foco C: 9999
ROBAR Vegnanun: Elixir / Foco A: Nada
Foco B: Nada / Foco C: Nada

DÉBIL A {x 1,5}
ABSORBE {+}
INMUNE {/}
M.D.D. {1/2}

Utiliza el mismo esquema que en el combate anterior, pero esta vez utiliza también la Defensa Espejo, ya que te atacarán con magias. Seguirán resultando los mejores **ataques Kiai Total, Oscuridad y también Excalibur de Guerrera**. Utiliza de nuevo la habilidad Omnipoción con la Alquimista y si andas mal de PM utiliza la **Habilidad Éter**.



→ VEGNAGUN CABEZA

VIT Vegnanun: 38420 / Colmillo D: 2500
Colmillo I: 2500
PM Vegnanun: 9999 / Colmillo D: 9999
Colmillo I: 9999
ROBAR Vegnanun: Omnielixir / Colmillo D: Cola de Fénix / Colmillo I: Cola de Fénix

DÉBIL A {x 1,5}
ABSORBE {+}
INMUNE {/}
M.D.D. {1/2}

Lo primero, **haz que el equipo se proteja con Coraza y Escudo**; después ataca a los colmillos para dejar el camino libre a Vegnagun. Realiza en este momento **los ataques más potentes antes de que Vegnagun realice 7 veces el ataque con los colmillos**. Si esto llega a pasar se terminará el combate. De todas formas no te preocupes, porque si has llegado hasta aquí con tus personajes evolucionados hasta un nivel superior a 70 no te resultará complicado derrotarlo.



→SHUYIN

VIT	23850
PM	210
ROBAR	Sal Heróica
DÉBIL A	{x1,5}
ABSORBE	{+}
INMUNE	{/}
M.D.D.	{1/2}

Protege al equipo con Coraza. Los ataques que hará son: Terror de Zanarkand (el más potente), Arremetida sangrienta, Guillotina aérea (sólo daña a un miembro del equipo), y Lluvia de Energía. **Utiliza Kiai Total y Oscuridad** y acabarás con él cuando termine su ataque Lluvia de energía.



Verás una escena en la que Leblanc se encuentra en apuros. Ve a la Esfera para **salvar** y vuelve a la gran plataforma. Sigue el camino marcado a la derecha.
(VER VEGNAGUN PATAS)

Tras la victoria ve al lugar que muestra la siguiente escena. Por el camino verás a Ormi y Logos. **Sigue hasta encontrar a Leblanc, Nooj y Gippal.** Toca pelea con una parte más de Vegnagun: el torso.
(VER VEGNAGUN TORSO)

Veremos a Shuyin un tanto "molesto" por el giro de los acontecimientos; parece que sólo nos queda enfrentarnos a una parte más de Vegnagun, la última.
(VER VEGNAGUN CABEZA)

Parece que Shuyin entra un poco en razón al ver a Lenne... lástima que no se lo crea. Esto le hará enfadarse mucho y hará que ataque al equipo. Llega el último combate del juego.
(VER SHUYIN)

Tras el combate veremos la escena de descanso de Shuyin. Prepárate para disfrutar del vídeo final del juego... o casi.

Cuando veas a Yuna en el jardín que precede al Etéreo **pulsa ✖ sin parar para oír los silbidos de Tidus.** El niño fantasma aparecerá y te preguntará si quieres volver a verle. Elige la primera opción "SI" para seguir disfrutando. Ahora sí, acomódate en el sofá y disfruta del **vídeo final**. Las escenas que verás a continuación dependerán del porcentaje de juego visto que hayas conseguido. **Sólo si completas los episodios y el 100% podrás disfrutar de una escena extra al final.** De momento espera a que pasen lo títulos de crédito para tener una sorpresa.

Cuando salga la pantalla con la palabra FIN, pulsa ✖ y verás el **% de juego** que has visto. Pulsa ✖ de nuevo y podrás guardar una **Nueva Partida +**. Si no has conseguido el 100% ahora podrás volver a jugar, pero guardando todo lo que has conseguido hasta ahora.

Y ya sí que sí, terminó. ¡Hasta la próxima!



Después del combate con Shuyin, Yuna aparecerá en el jardín del Etéreo; pulsa ✖ sin parar durante la escena para oír los silbidos.



Al escuchar los silbidos de Tidus aparecerá en el jardín del Etéreo el niño fantasma ¡contesta que sí para ver la escena final!



Tras los créditos y la escena final verás la opción Nueva Partida+, que te permitirá volver a jugar la aventura con todo lo conseguido.

007 EVERYTHING OR NOTHING

Su nombre es Bond, James Bond. ¿Hace falta decir algo más? Enfúndate el esmoquin, carga tu pistola y lleva contigo esta guía, porque vamos a sumergirnos en otra misión secreta.

Misión 1: Zona Cero

Siendo un agente del MI6 no esperarías empezar de otra forma ¿no? Nada más tomar el control de Bond, **tendrás que pegar tu espalda a la columna** y acabar con los terroristas que andan cerca. Ten paciencia entonces y **espera unos segundos** antes de volver a entrar en acción, mientras los bandos se hacen migas el uno al otro. Cuando una escenita muestres cómo un proyectil del Harrier vuela parte del muro que te rodea, sal y empieza a repartir plomo. Tu objetivo es **recuperar el maletín** que hay en mitad de la plazoleta. **Usa las cajas y columnas para cubrirte** de tus enemigos y no dudes en recoger los numerosos **chalecos** que hay repartidos a cada paso **(1)**.
Con el maletín en tu poder, **elimina al soldado que ha aparecido en una de las terrazas** armado con un lanzamisiles muy malo para tu salud **(2)**.

Además, una vez despejado dicho balcón, puedes llevar a cabo el **primero de los dos "Momentos Bond"**. **Usa el rápel** y sube por la pared hasta entrar dentro del edificio. Coge de la pared el **lanzamisiles** y la **munición** y sigue hacia la derecha para **enfrentarte cara a cara con el Harrier**. Cúbrete tras una de las columnas y no pares de lanzar cohetes contra él, mientras te mueves de un lado a otro. Te bastarán **4 impactos** para hacer que huya con el rabo entre las "alas". Si esperas unos segundos en el sitio verás cómo la plazoleta es ocupada por un par de **vehículos blindados (3)** y varios soldados enemigos. Busca algunos **cohetes** al fondo del pasillo y aprovecha tu posición elevada para hacerlos saltar por los aires. Baja hasta la zona de combate y **centra tu atención en el cañón** instalado en la esquina del fondo. Usa el lanzacohetes para destruirlo y elimina a los malos que bajen por la pared de la izquierda **(4)**. Finalmente, **sal por el agujero abierto** en uno de los muros.


1

MOMENTOS BOND

1. DERRIBADO
Acaba con el tipo que tiene el lanzacohetes y que se encuentra en el balcón y luego sube hasta donde está con la ayuda del rápel.

2. CONTRA LA PARED
Usa tu ametralladora para acabar con todos los soldados que descienden en cuerda junto al cañón antiaéreo antes de que consigan llegar al suelo.

2



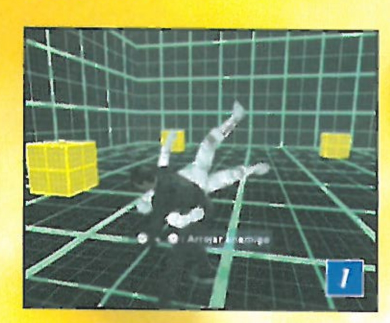

3

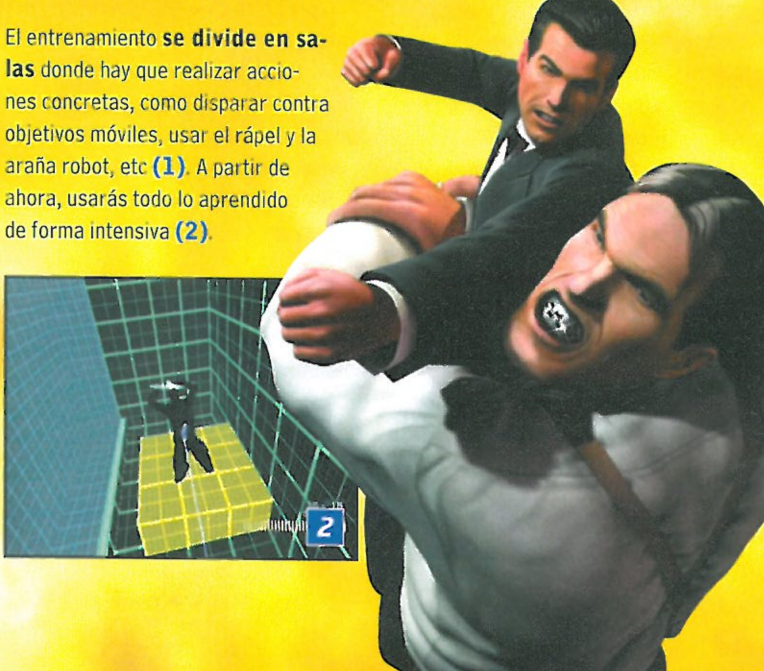

4

Misión 2: Entrenamiento MI6

Esta no es una misión propiamente dicha, sino un entrenamiento preparado por el MI6 para que **aprendas a usar todas las habilidades de Bond disponibles y el completo arsenal y equipo** que hay a tu entera disposición.

El entrenamiento **se divide en salas** donde hay que realizar acciones concretas, como disparar contra objetivos móviles, usar el rápel y la araña robot, etc **(1)**. A partir de ahora, usarás todo lo aprendido de forma intensiva **(2)**.


1


2



ARMAS

• **Desert Eagle:** lenta de cadencia de tiro pero letal en cortas y medias distancias. Lástima que su munición escasee tanto.


Desert Eagle

• **P99:** la pistola estándar y la que usarás cuando ya no te quede nada más. Es poco potente, pero bastante precisa y te sacará de un apuro en más de una ocasión.
• **MP5k:** una de nuestras favoritas por la velocidad con la que escupe plomo. Será una de las más usadas durante el juego.
• **SIG 552:** una de tus mejores amigas. Tan potente como la AK-47, pero mucho más rápida disparando. Ideal en casi todas las situaciones "delicadas".
• **AK-74:** una maravilla en media distancia por su tremenda potencia. Además, muchos de tus enemigos la llevan consigo, por lo que no te faltará munición.


AK-74

• **Pistola de dardos:** úsala cuando no puedas o no quieras acabar con la vida de un enemigo. Recomendada para momentos en los que el sigilo es fundamental.
• **Lanzacohetes AT-420:** lo máximo en potencia, aunque también en lentitud a la hora de recargar. Debes estar muy seguro de que darás en el blanco, pues tras un disparo quedas "vendido" durante unos instantes.
• **Dragunov:** el rifle de precisión que necesitas para acertar entre ceja y ceja a los enemigos más lejanos. La usarás poco, pero cuando lo hagas verás lo eficaz que resulta.

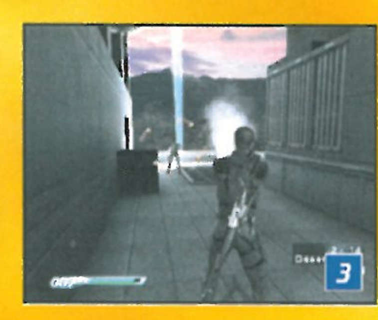

Dragunov



Misión 3: Un Largo Descenso









Tras colocar un pequeño explosivo y hacerlo estallar te encontrarás **colgado en la fachada del enorme laboratorio**. Desciende hasta el suelo y observa tu objetivo: **colar un explosivo con la chimenea del fondo**. Pero antes tendrás que librarte de un buen grupito de enemigos.

Usa las paredes para ponerte de espaldas y **recurre al movimiento de la "salida sorpresa"** para eliminar a la mayoría. Si usas el rápel en la cornisa de la pared de la izquierda, conseguirás llegar hasta una **Dragunov (1)**. Úsala para eliminar a los pocos enemigos que queden abajo y luego baja para colar, finalmente, el explosivo en el conducto indicado. Una nueva explosión tendrá lugar y será **hora de saltar otra vez por la fachada (2)**.

Desciende hasta el fondo del todo y podrás **colarte de nuevo en el edificio en llamas**. Acaba con los dos tipos que te esperan dentro y con el que cuelga de una cuerda en la fachada y luego **ve hacia la ventana** del fondo a la derecha. La **mesa** que hay junto a ella puede ser tumbada para **proporcionarte cobertura** de la lluvia de plomo que te caerá desde el otro lado del ventanal, además de consistir en un **nuevo momento Bond**. Elimina rápidamente a los soldados que descenderán con cuerdas hasta tu altura (agachándote tras la mesa y saliendo rápidamente) y **salta al vacío**. Abajo te esperan dos guardias y luego una nueva caída, que te llevará hasta el nivel inferior. Detrás de una de las mesas ardiendo encontrarás un **chaleco**. Cógelo, ve hacia la derecha y sal al exterior a toda pastilla para **pulsar el interruptor** que hay en la pared de la izquierda **(3)**. Con ello activarás unos **chorros de vapor** que aturdirán a los enemigos que se te echarán encima en ese momento. Acaba con ellos y **pulsa luego el botón que hay sobre la tubería de la derecha (4)**. Así apagarás el fuego que hay en la cornisa de ese nivel, aunque llamarás la atención de más enemigos **(5)**, uno de ellos armado con un lanzacohetes (dentro de las oficinas). **Usa una granada para eliminarlo** y luego salta por la cornisa hasta el nivel inferior.

1. MÁS PRECISIÓN
Recoge la Dragunov que encontrarás en la zona elevada de la izquierda, en el primer nivel en el que aterrizas. Tendrás que usar el rápel para llegar hasta allí.

2. BUSCA COBERTURA
Cuando te introduzcas por primera vez en el edificio, vuelca la mesa para encargarte de los soldados que aparecen tras el cristal sin recibir mucho daño.

MOMENTOS BOND

3. AL BAÑO MARÍA
Utiliza los controles de los aliviadores de vapor del primer tejado. Los controles se encuentran en el lateral.

4. POROS ABIERTOS
Es hora de "calentar" un poco el ambiente. Abrasa a tus enemigos usando las salidas de vapor que hay en la última de las terrazas. Los controles están en la pared de la izquierda.

5. DESTROZOS
Dispara al suelo de cristal de la plataforma en la que aterrizas justo al final del nivel. Con ello eliminarás a un guardia enemigo.

Misión 4: Persecución Ferroviaria

Para ir tras el tren en el que se llevan a la doctora, **puedes optar por un estupendo todoterreno o una veloz moto**. Nosotros te recomendamos esta última, ya que te será mucho más fácil llegar sano y salvo hasta el tren al que persigues.

Una vez escogida la montura, no tienes más que **pisar el acelerador a fondo** y estar atento a los enemigos que se te echen encima. **Usa en cada momento el arma que mejor se adapte a la distancia** de tu objetivo y procura no chocar demasiado contra los obstáculos **(1)**. Tras un corto trayecto, te pondrás a la misma altura que el tren. En ese momento, **usa alguna de las rampas** que llevan hasta la vía y persíguele pisando a fondo. No dudes en destrozar sus defensas a misilazo limpio para luego acercarte todo lo posible a él. Al finalizar la fase, **deberás estar completamente pegado a él** si quieres acabar de una pieza **(2)**.





1. DERRIBA EL HELICÓPTERO
Nada más salir del túnel del principio, toma la cuesta que hay en el borde izquierdo. Acabarás derribando un helicóptero al final de este camino alternativo.

MOMENTOS BOND

2. BONITO SALTO
En la zona en que se derrumban los pilares, salta por la rampa a toda velocidad.

3. HASTA LA VÍA
Toma a toda pastilla la primera de las rampas que conducen a la vía por la que circula el tren.

Misión 5: Una Vieja Amistad

En el **interior del tren**, tu primer encuentro con los guardias debería ir como la seda si no haces ruido y los pillas por la espalda. Luego, **destruye los 6 ordenadores** de tu alrededor **(1)**. Sigue hasta el **cuarto vagón** mientras te deshaces de varios soldados más (coge el **chaleco** del segundo vagón). Aquí tendrás que **usar la visión térmica**. Con ella verás a tus adversarios y podrás despacharlos en la oscuridad **(2)**. El nivel continúa así durante varios vagones más, (escóndete tras las cajas de los rincones) hasta llegar al vagón de cabeza, donde te espera un viejo conocido: **Tiburón**.





MOMENTOS BOND

1. EN SILENCIO
Tienes que superar cada uno de los 4 primeros vagones del tren en el que viajas sin ser detectado en ningún momento por los malos. Si lo consigues, desbloquearás los correspondientes "momentos Bond de este nivel.

Tiburón

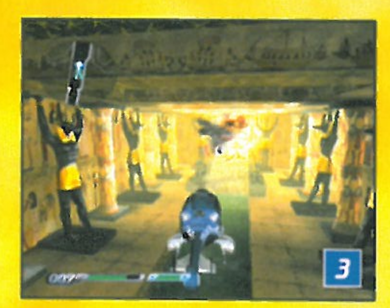


Antes de nada te conviene saber que es invulnerable a tus ataques físicos (no podrás usar armas). Así que tendrás que buscar otra táctica para librarte de tan simpático "amigo". Aléjate de él unos metros y observa cómo el cafre agarra una de las cuatro columnas que hay a tu alrededor y la arranca de cuajo para lanzártela a la cabeza. En ese momento, corre hacia él rodeándole e intenta esquivarlo (no pasa nada si no lo consigues) y líate a puñetazos. A base de golpes, conseguirás que retroceda hasta que haga contacto con los rayos que salen de la "columna" que medio ha arrancado. La descarga eléctrica lo dejará completamente K.O. y a ti respirando tranquilo. No ha sido tan difícil de vencer, ¿verdad?.

Misión 6: Tormenta de Arena

Cambiamos de transporte para surcar por el aire los cañones que nos rodean. **No pierdas de vista el mapa** de la esquina superior izquierda: te ayudará a tomar la ruta más adecuada **(1)**. Serás atacado por helicópteros, barcazas y puestos de defensa aérea. Para los enemigos voladores usa los **misiles dirigidos**, y para los terrestres, cambia el modo de ataque y usa las **bombas** para hacerlos añicos. Antes de lanzar la descarga, **calcula la parábola** que trazará la bomba si quieres dar en el blanco **(2)**. Tras un par de minutos de ataques, aparecerá en escena el **helicóptero del general**. Te toca salir detrás de él a toda pastilla. Centra tu atención en **esquivar los obstáculos** que encontrarás a tu paso **(3)** y ni te molestes en lanzarle misiles, ya que usará bengalas para alejarlos de él (hazlo tú también). Después tu enemigo aterrizará en su base secreta. **La "fortaleza" tiene tres torreones** que no dejan de lanzarte misiles. Usa las bengalas para neutralizarlos y no dejes de disparar misiles. Acierta un par de veces a cada torreón para hundir la base.







MOMENTOS BOND

1. AL AGUA
Derriba el primer puente colgante que veas utilizando un misil para que los vehículos que hay sobre él se precipiten al vacío.

2. HUNDE EL BARCO
Tienes que hacer saltar por los aires con una bomba la barcaza que encontrarás en las cercanías del acueducto.

3. SIN UN RASGUÑO
Pasa por el boquete que abre el general en una de las paredes del templo sin rozar en ningún momento los bordes de piedra.

- **Granadas:** no tendrás la oportunidad de usarlas muchas veces, pero te serán de gran utilidad si las haces rebotar en las paredes.
- **SPAS 12:** la reina absoluta en las cortas distancias. Basta un solo disparo para tumbar a cualquier enemigo de un plumazo.


Spas

ARMAS DE LOS COCHES:
- **Misiles:** no sólo son realmente potentes sino que, además, están guiados una vez el objetivo es localizado y fijado. Útiles en casi cualquier circunstancia.
- **Ametralladoras:** sólo las usarás contra motoristas, ya que resultan demasiado poco contundentes para nuestros propósitos.
- **Mini-coches:** como los de juguete y por control remoto, pero con un láser incluido. Gracias a su pequeño tamaño, son ideales para colarse por sitios estrechos.
- **Cortina de humo:** te servirá para entorpecer la visión de tus perseguidores, aunque poco más.
- **Electroimán:** si aciertas a un coche con esta extraña arma, conseguirás que reduzca la velocidad sensiblemente.


Electroimán

- **Ácido:** se suelta por la parte trasera y hará que el caucho de las ruedas de tus enemigos se derritan como un polo en pleno agosto.

ARMAS DE LAS MOTOS:
- **Lanzallamas:** consiste en enormes llamaradas que saldrán a ambos lados de la moto para derretir los neumáticos de los vehículos de tus enemigos.


Lanzallamas



Misión 7: Serena St. Germaine


1


2


3


4

No te quejarás del "pedazo" de todoterreno que han puesto en tus manos ¿no?.
Lánzate de cabeza a por el vehículo que te está cosiendo a "misilazos". Utiliza tus armas para hacerlo saltar por los aires en un segundo **(1)** y luego **usa el mapa para llegar al lugar indicado**. Una vez allí, baja del todoterreno y entra la casa **(2)**. Con la nueva información facilitada por la geóloga, lánzate con tu Cayenne de nuevo a la carretera. Si sigues adelante por el camino que te llevó hasta la casa, enseguida **te toparás con un par de blindados** con los que no es recomendable meterse. Da media vuelta y **busca en el mapa el modo de llegar hasta el pueblo**. Debes tener presente que debes llegar hasta tu nuevo destino sin ser visto. Lo mejore es **usar el modo de camuflaje** que Q ha instalado en el coche. Te hará indetectable durante unos segundos, pasados los cuales, tendrás que esperar a que se cargue la batería antes de poder volver a usarlo. Llegarás a una plazoleta en la que una escena te mostrará cómo un par de jeeps bloquean el único paso posible. En lugar de hacerlos saltar por los aires (algo que llamaría ligeramente la atención), **busca el edificio que te han mostrado** dirigiéndote unos pocos metros hacia el este. Aparca donde está la señal luminosa y **activa el coche por radio control**. Haz que suba por la rampa del edificio de enfrente **(3)** y que luego se cuele por el conducto de ventilación de la derecha (tras abrirlo **usando el láser** con el que va equipado). Ya sólo te queda **"darle fuego" a las cajas de cohetes y petardos** que hay en el interior y esperar a que el espectáculo pirotécnico llame la atención de los enemigos que te bloqueaban el paso. Cuando pasen de largo, continúa tú camino.
Con la geóloga ya a bordo, lánzate a la carrera siguiendo sus indicaciones y haciendo saltar por los aires a todos los que se crucen en tu camino. Tras varios minutos de persecución, **te toparás frente a frente con un gigantesco blindado**. No dudes ni un segundo y lánzate por el **hueco abierto en el muro** que hay enfrente de ti para aterrizar, tras unas espectacular escena, en una cornisa de piedra. Da marcha atrás hasta que ya no puedas más y acelera a fondo. Con la velocidad adecuada, **saltarás por encima del abismo** y llegarás hasta el otro lado **(4)**. Ahora ya sólo te queda llegar al **hotel** y entrar en él por la "puerta de atrás".

MOMENTOS BOND

1. DESPISTANDO
Usa el mini coche para atraer a la patrulla que bloquea uno de los caminos dentro del pueblo.

2. GIRO INESPERADO
Permanece atento a las instrucciones de Serena. Cuando te diga que sigas recto (tercera orden), verás dos jeeps bloqueando el camino. Dos metros antes hay un hueco a la izquierda por el que evitarlos.

Misión 8: Vértigo

Antes de que la cosa se ponga fea, **échale un vistazo a los nuevos juguetitos que Q te ha proporcionado**.
Luego, camina con cuidado por el túnel que se abre ante ti y disponte a despachar a varios soldados. **Usa las cajas para parapetarte** y atacarlos con rápidas salidas y no tendrán ninguna oportunidad contra ti **(1)**. Sigue adelante y verás un **ascensor** inutilizado a tu derecha. Recuerda su posición para más adelante y **usa luego el rápel** en la abertura que tienes al fondo. Aniquila al soldado enemigo que se descolgará justo delante de ti y luego el **chaleco** que hay en el rincón de la izquierda.
Sigue subiendo usando el rápel y llegarás a una sección del túnel con **vagonetas** y de bastante longitud. Al fondo te espera un tipo armado con un lanzacohetes que puede hacerte polvo si te descuidas. **Empuja la segunda vagoneta y corre tras ella** para acabar con él. Luego, sigue por la izquierda para dar con **dos posibles caminos**. Escoge el que hay enfrente y **activa la visión térmica** para llegar hasta el final de este oscuro túnel y hacerte con un **AT-420** (tendrás que acabar con algún que otro soldado) **(2)**.
Regresa sobre tus pasos hasta la **bifurcación** y ahora toma el otro camino. Elimina al tipo que hay justo colgado encima de ti y luego **usa la pistola rápel** para subir otro trecho más. Sal a la pasarela de la izquierda y te verás las caras con otros tres soldados y dos más junto a la antena del fondo. Acaba con ellos (a los dos últimos les vendría bien probar tu lanzacohetes) y luego **destroza la antena**. Unos metros más adelante, encontrarás una sala con el **control del suministro eléctrico** de la mina. Olvídala de momento y sigue adelante, subiendo y despejando la zona de enemigos hasta dar con el **transmisor de 003** encima de una mesa.
Regresa a la sala mencionada y coloca el transmisor en el panel del fondo. Por último, "sólo" tendrás que **llegar hasta el elevador** que viste hace poco inoperativo mientras despachas a una docenita de soldados enemigos.


1


2

MOMENTOS BOND

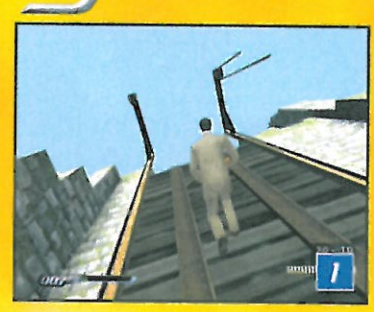
1. CON SIGILO
Coge por sorpresa al primero de los guardias con los que te topas y elimínalo en silencio.

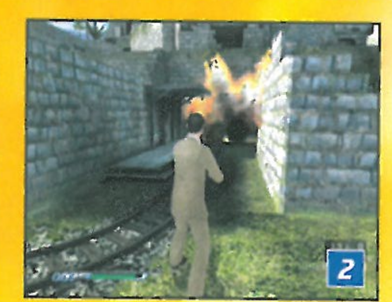
2. MÁS ARMAMENTO
Coge el lanzacohetes que hay al final del túnel oscuro en el que tienes que utilizar la visión nocturna.

3. DÉJALOS MUDOS
Revienta la antena de transmisiones usando el lanzacohetes.

4. REPONTE
Justo antes de usar el rápel para llegar hasta la pasarela que frente a la antena, usa una araña robot para que pase tras los tablones y llegue hasta un pequeño arsenal.

Misión 9: La Torre en Ruinas





Espera a que el guardia que se dirige hacia ti se dé media vuelta para eliminarle en silencio. Luego despacha a su compañero, coge la **ametralladora** del banquillo de la izquierda y el **chaleco** del rincón de la derecha y sal al exterior.
Tu objetivo es **llegar hasta la parte superior de las ruinas**, pero para eso tendrás que lidiar con un buen montón de enemigos. **Usa las paredes derruidas para cubrirte** y espera siempre a que se acerquen ellos a ti, no al revés. Especial atención merece el tipo que hay apostado en la ventana del fondo, a que va equipado con un lanzacohetes. Acércate a él, siempre a cubierto, y espera a que dispare. Mientras que recarga, sal de tu escondite y acribíllalo a balazos. Con la zona ya despejada, **sube usando el rápel, por encima del elevador** de madera del lado derecho **(1)**. Continúa hacia la izquierda y encárgate de 4 ó 5 enemigos más. En la caseta de piedra donde se encontraba el tipo del **lanzacohetes** encontrarás, además de dicha arma, una **Dragunov** con la que liquidar a los soldados que te esperan ahora en la zona inferior. Desciende un poco y busca en el lado derecho una **estructura de madera con una caja y botón**. Púlsalo y luego déjate caer por el hueco que ha abierto la caja. **Pulsa el nuevo botón** a tu izquierda y sigue a la vagoneta hasta ver cómo choca contra un portón de acero y vuelca toda su explosiva mercancía. Aléjate unos metros y **dispara contra la dinamita** para volar por los aires la puerta y seguir adelante **(2)**.

MOMENTOS BOND

1. COMO UNA SOMBRA
Acaba con los dos guardias que hay frente a ti al empezar la misión pillándolos por la espalda y usando una llave de estrangulamiento.

2. ¡SSSHHHHHHH!
Elimina en silencio y usando una llave por la espalda a los dos soldados que vigilan la compuerta de salida de la edificación donde empiezas el nivel.

3. ESCALADA INESPERADA
Al salir del edificio donde empiezas, mira a la derecha usando tu sentido Bond y verás en la pared del fondo un sitio donde subir con el rápel y donde te esperan varios ítems.

4. CORNISA DE PIEDRA
Cuando subas por encima del elevador estropeado (con el rápel), haz que una araña explore la rampa de piedra de la pared derecha.

Misión 10: Muerte de un Agente

Tras el fatal desenlace de 003, baja por la escalera de tu izquierda librándote de varios enemigos. Cuando llegues junto a tu compañero, te proporcionará información con su último aliento. Da media vuelta y continúa por los pasillos hasta que salgas a una zona más amplia. Coge el **chaleco** de encima de la mesa y **pega la espalda a la pared** que hay junto a ella. Espera a que los enemigos del fondo se acerquen y elimínalos. Luego sube a la pasarela de madera y **cuélate por el agujero** del suelo hasta las catacumbas. Usando la visión térmica **busca la salida** en unos pasillos algo enrevesados. Procura **seguir las tuberías de color amarillo** y encontrarás la salida en breve aunque, eso sí, tendrás que repartir bastante plomo.
De vuelta en la pasarela de madera, **tira de la palanca** que hay en uno de los extremos para abrir la compuerta del fondo (debes hacerlo cuando "tranquilices" el ambiente). Saldrán 4 soldados más, pero si **usas las cajas y vagonetas para cubrirte** no te darán problemas (y si te queda munición del AT-420, mejor). Cruza la compuerta y observa la escena. Tendrás que lanzarte al vacío en pos de la atractiva geóloga. Céntrate en **esquivar las rocas (1)**, cornisas y pasarelas durante el descenso y olvida a los enemigos que se entretendrán disparándote. Al final todo saldrá a pedir de boca.

MOMENTOS BOND

1. MENOS TRABAJO
Al empezar, suelta una araña robot y avanza hasta un hueco de la pared izquierda. Cuélate por él y acaba con varios soldados.

2. UNA AYUDITA
Busca un AT-420 en las catacumbas. Usa el visor térmico para ver algo.

3. ELIMÍNALOS DE GOLPE
Antes del precipicio, dispara a los barriles de color claro de la izquierda cuando haya malosos cerca.

4. PRIMERA EXPLOSIÓN
Verás una cornisa de color claro con dos tipos sobre ella. Usa el sentido Bond para disparar a los explosivos del lado izquierdo.

5. REACCIÓN EN CADENA
Tras el Momento anterior, verás unos barriles en una plataforma junto a otro enemigo. Dispara contra ellos.

6. POR LOS PELOS
Casi al final, hay un hueco estrecho por el que pasar. Si tomas esta opción conseguirás el último Momento.

- **Escopeta:** útil contra motoristas y en distancias cortas, pero poco más. No la usarás mucho.
- **Cohetes:** aunque no tienen un sistema de guiado infalible, te serán de gran ayuda contra los jeeps y el resto de motoristas.


Cohetes

ARTILUGIOS ESPECIALES:
- **Rápel:** un artilugio que te permitirá subir y bajar por paredes casi como Spider-Man. Absolutamente imprescindible.
- **Visión térmica:** ideal para las zonas en las que apenas hay luz. Tus enemigos resaltarán como tubos de neón.


Visión Térmica

- **Monedas explosivas:** pequeños explosivos con forma de moneda que causarán ligeros daños en su reducido radio de acción:
- **Monedas estroboscópicas:** dejará temporalmente ciegos a tus enemigos gracias al fogonazo de luz que producen.
- **Monedas EMP:** muy útil para desactivar cámaras de seguridad. Todos los objetos electrónicos en su radio de acción quedará inutilizado.


Monedas EMP

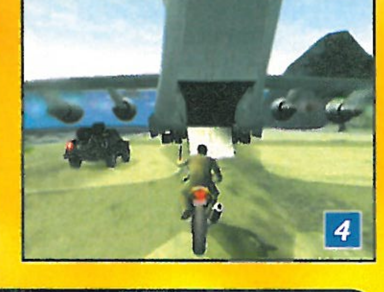
- **Arañas:** arácnidos robots que, gracias a su pequeño tamaño, pueden colarse en sitios realmente estrechos, como conductos de ventilación. Pueden llevar una carga explosiva.
- **Nano-traje:** te permitirá ser invisible durante un escaso periodo de tiempo. No hace falta que te expliquemos las ventajas que eso trae ¿verdad?.

Misión 11: Demostración de Fuerza


1


2


3


4

Pues sí, **vas a tener la oportunidad de pilotar un tanque**. Empieza por destrozar de un cañonazo el jeep que te corta el paso. Durante los siguientes minutos tendrás que "limitarte" a **disparar con la ametralladora y el cañón** a todo lo que se te cruce por el camino, ya que el camino está prefijado y no podrás hacer nada por cambiarlo. Contra los jeeps y demás vehículos rápidos deberías optar por la ametralladora, debido a su mayor cadencia de fuego y la velocidad con la que puedes apuntar. Lo mismo es aplicable contra los helicópteros de combate **(1)**. Pero **si se te cruza en el camino un blindado tu única opción es el cañón**, aunque deberás afinar la puntería pues tarda bastante en recuperarse entre disparo y disparo **(2)**. Tras dejar el pueblo hecho migas, acabarás llegando a una gasolinera donde te verás rodeado por un buen montón de vehículos, tanto aéreos como terrestres. Tu mejor opción es **disparar con el cañón al deposito de color claro** que hay a la derecha. La enorme explosión acabará con todos tus enemigos en un abrir y cerrar de ojos **(3)**.

Después de dejar a la geóloga en su casita, cambiarás de montura y **podrás catar la nueva Triumph** que Q te ha preparado. **Usa el mapa para dirigirte al aeropuerto** (tienes un tiempo limitado) y usa tanto los misiles como el lanzallamas y escopeta para deshacerte de las motos y jeeps que se te echen encima. Una vez en el lugar donde te espera el avión, **acelera a tope y dispara sin parar** para llegar sano y salvo hasta la "panza" de la nave y meterte en ella antes de que se acabe la pista de aterrizaje **(4)**.

MOMENTOS BOND

1. ABRIÉNDOTE PASO
Revienta de un cañonazo la puerta que hay tras el primero de los jeeps que te encuentras por el camino.

2. GRAN EXPLOSIÓN
Cuando llegues a la gasolinera y te veas rodeado de tanques, jeeps y un helicóptero, dispara al deposito de color claro que hay en el lado derecho de la instalación.

3. AHORRA MUNICIÓN
Acaba con los tipos que hay después de las enormes escaleras por las que subes en la primera parte del nivel, disparando a los barriles explosivos que hay entre ellos.

4. ATAJANDO
Nada más montarte en la moto, pasa por la rampa y luego gira a la derecha hasta que veas en el lado derecho y tras una curva, un camino más oscuro que lleva a un atajo. Úsalo en tu favor.

5. COMO EN LAS PELIS
Justo antes de llegar al aeropuerto, salta por la rampa que forma un camión aparcado a la entrada.

Misión 12: Caos en Mardi Gras

Vuelve el Aston Martin y con mejoras. Tu primera misión es **dirigirte al lugar donde se supone te espera tu contacto**. Sigue el mapa y llegarás sin problemas. La siguiente parte consiste en **llegar al punto marcado** en el tiempo dado y guardar el coche en la parte de atrás de un camión. Si no andas con cuidado, te resultará complicado.

Lleva entonces el camión a la fábrica que Diavolo tiene en la ciudad y apárcalo en el lugar indicado. **Coloca el transmisor en el vehículo** de la derecha y vuelve al tuyo para sacar el Aston Martin. Observa el poco **tiempo** que marca el reloj de la aparte superior porque eso es lo que tienes para alcanzar a la limusina y neutralizarla. Pisa a fondo el acelerador **(1)** y usa el mapa para ir a por él. La única opción para detenerla es **usar primero el electroimán (2)**. Conseguirás que aminore lo suficiente como para adelantarla con cierta comodidad. **Usa el ácido** con (L1) y observa cómo se le deshacen las gomas de los neumáticos en cuestión de segundos, quedando así a tu entera merced.

1

2

MOMENTOS BOND

1. ¡CORRE, CORRE!
Nada más hablar con Mya por teléfono, sal del aparcamiento y gira a la derecha hasta que veas una señal luminosa que indica hacia la izquierda. Ve hacia la derecha y coge el atajo que hay entre los edificios..

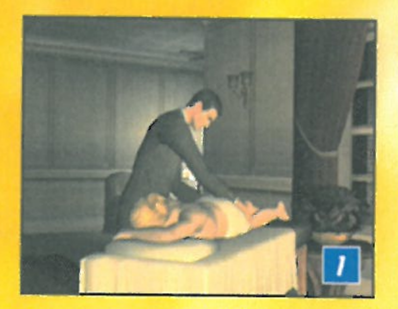
2. OCULTA EL COCHE
Llega justo a tiempo para meter el Aston Martin en el camión de Diavolo.

3. A TRAVÉS DE...
Al abandonar a fábrica, pasa a toda velocidad con el coche por el tubo que hay en la salida para aterrizar en el interior de un edificio.

4. PARA A TU ENEMIGO
Detén a la limusina usando el ácido disuelve-caucho con el que va equipado tu coche.

Misión 13: El Kiss Kiss Club

Aparecerás en la entrada del club. Si pruebas a entrar por la **puerta principal** verás que no eres bienvenido así que habrá que probar otra cosa.
En el extremo opuesto del patio verás una **ventana** abierta de par en par. **Usa el rápel** en ella y cuélate en el edificio. Agáchate y **acércate a la señorita** tumbada sobre la camilla para hacerle un masaje **(1)**. Sal en silencio por la puerta y ve a la izquierda. Camina con sigilo y atraviesa la puerta para dirigirte a la **sala de control** del fondo (no bajes aún por las escaleras). Si pillas a tus enemigos por sorpresa te será más fácil. Despejada la estancia, pulsa el **botón** del panel de control para abrir una puerta en el piso de abajo. Baja las escaleras y coge antes de seguir adelante un **chaleco** de detrás del mostrador de la izquierda.


1

Cruza la puerta del fondo del corredor y observa la escena.
No te líes a balazos y **anda agachado** hacia el extremo izquierdo de la barra tras la que te ocultas. Allí hay un **mecanismo** que, una vez accionado, acabará con tres de tus enemigos de un plumazo. Luego aniquila al resto y busca el ascensor de uno de los extremos de la sala. **Sube a la segunda planta** y ve hacia la izquierda mientras disparas un poquito.

2

Entra en la **sala VIP** y coge de la mesa la **tarjeta de acceso (2)**, para luego dirigirte al otro extremo de la planta y coger de encima de unas **cajas** una **batería** para tu **sistema de camuflaje**.
Baja en el ascensor y en cuanto veas que se te echan encima un grupo de maloso, sube de nuevo en el ascensor. Ahora podrás aniquilarlos desde la barandilla del segundo piso para bajar cuando esté tranquila la cosa. Ve al **escenario**, coge una **batería** del lado derecho y luego cruza la puerta de la izquierda con la tarjeta. Acaba con los dos tipos que hay en un interior y examina el rincón de la derecha para dar con una **puerta secreta** que da a un pasillo donde acaba el nivel.

MOMENTOS BOND

1. PLACERES
Dale un masaje a la señorita que hay en la habitación por la que te cuelas en el club.

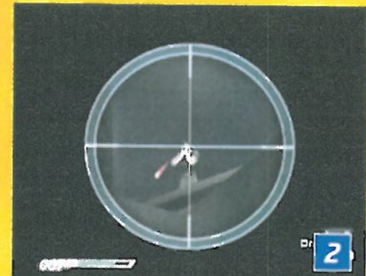
2. SIN BALAS
Cuando te tiendan la emboscada en el bar, acaba con alguno de los malos soltando el sistema de iluminación sobre ellos. Pulsa la palanca que hay en el extremo izquierdo de la barra del bar.

3. ¡ABAJO!
Tira a base de disparos a los dos primeros tipos que asomen su cabeza a la barandilla del segundo piso del bar.

Misión 14: Al Borde de la Muerte

Camina de frente y en silencio para **pegar la espalda a la pared** de la izquierda. Asómate a la esquina y aniquila a los dos tipos que hacen su ronda más adelante **(1)**. Continúa de frente, encárgate de otra "parejita" y coge la **Dragunov** de la lápida de la derecha. Continúa hacia la casa de la izquierda y prepárate, pues saldrán de ella varios enemigos. Entra y busca en el lado derecho un **conducto de ventilación**. Si usas una de las **arañitas** de Q para colarte por él, llegarás a un **chaleco antibalas**. Examina la puerta del otro extremo del pasillo y verás que necesitas una llave. Sal y prepara la Dragunov, pues dos **francotiradores** te esperan (uno en el torreón y otro en el tejado del edificio del fondo) **(2)**. Con la zona más tranquila, corre a la **torre** de la derecha del cementerio y prepárate para acabar con varios mercenarios. Si usas la MPK5 te resultará fácil. Ahora toca **usar el rápel** para subir a lo alto del torreón, donde encontrarás la **llave** y un **chaleco**. Baja y dirígete a la casa para abrir la puerta que lleva al interior. **Activa la visión térmica** y sube hasta lo alto mientras limpias la casa. Coge un **chaleco** del fondo y sal al balcón. Con la Dragunov en mano, busca en el edificio del fondo una **caja de fusibles roja.** Destrózala de un balazo y conseguirás otro objetivo. Ya sólo te queda llegar allí en compañía de varios "amiguitos".


1


2

MOMENTOS BOND

1. MANTENLA CERRADA
Impide que los enemigos que se encuentran en la base del torreón consigan abrir la puerta de metal de la derecha.

2. PROTECCIÓN
Utiliza la araña en el hueco que verás en la pared del hall de la primera casa en la que entras.

3. ABRIENDO CAMINO
Dispara a los fusibles y destrozalos utilizando para ello la ayuda de tu Dragunov.

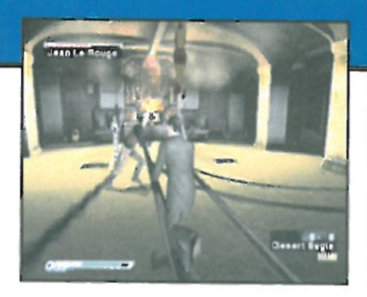
4. Spider-Man
Acaba con el francotirador subiendo por la pared (con el rápel) y a base de puñetazos.

5. EXPLOSIÓN
Haz que explote uno de los barriles de color claro que verás en la estancia donde te enfrentas al malvado Max para que le hiera.

6. REMATA LA FAENA
Repite la misma acción que en el momento anterior, pero con el segundo grupo de barriles que descubrirás en el escenario.

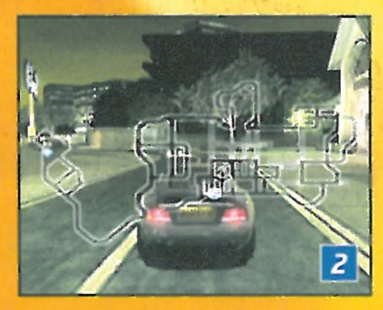
Max

Antes de liberar a la señorita tendrás que vértelas con uno de los esbirros más peligroso de Diavolo. Este impresentable va armado con una ballesta que dispara distintos tipos de flechas, desde las normales hasta explosivas. Además, posee una resistencia al plomo que lo hace irritablemente incomodo de matar, así que ármate de paciencia.
Lo primero es pulsar el botón que hay en mitad de la estancia para parar el mecanismo que conduce a nuestra amiga al horno. Luego sólo tienes que esperar quieto a que Max asome el careto para lanzarle una buena ración de balazos. Eso sí, no permanezcas parado más de dos segundos o serás presa fácil de sus flechas. La estrategia está en no dejar de correr, pararte durante unos instantes en cuanto se ponga a tiro para soltar ráfagas cortas, mientras aprovechas los chalecos que hay repartidos por toda la sala.
Si eres un poco precavido, no te costará nada acabar con él, dado la generosa ración de oportunidades que tienes de recuperar la salud.



Misión 15: Batalla en el Big Easy







Otra divertida fase de conducción, aunque esta vez comenzamos con una limusina. Como siempre, tendrás que **usar el mapa** para saber donde dirigirte, así que no dejes de consultarlo en todo momento.

Como enseguida te darás cuenta, **tu coche lleva adosada una bomba** que se activa en el momento que la velocidad desciende demasiado. Así que mientras nuestra compañera se entretiene en su desactivación, tú **dirígete hacia el punto marcado sin pararte** ni un segundo. Cuando la amenaza del explosivo se haya visto neutralizado, la espía americana se encargará de repartir plomo a todos los villanos que se acerquen demasiado, aunque tú siempre **puedes echar una mano desplegando la cortina de humo (1)**.

Cuando llegues a tu destino, cambiarás la limusina por el Aston Martin. Ahora debes **dirigirte a la fábrica de Diavolo (2)**. Ya en la entrada, despliega uno de esos **coches por control remoto** y cuélate en el edificio por la tubería que hay en el lado izquierdo. Enseguida llegarás hasta una **válvula que debes fundir** usando el láser **(3)**. Hecho esto, una escena te mostrará el **deposito objetivo**, así que déjate caer a la pasarela inferior, da media vuelta y sigue por el camino de la izquierda hasta que llegues (justo a tiempo) al tanque en cuestión. Una ración más de láser y…¡boom.!. Por último, y ya con el control del Aston Martin, **deja a la señorita Mya en su casa** sin que te hagan saltar por los aires durante el camino.

MOMENTOS BOND

1. DESAPARECE
Despista a uno de los primeros coches enemigos que aparecen usando para ello la cortina de humo de la limusina.

2. DE UNA TACADA
Utiliza un solo minicoche para destruir la primera válvula que te encuentras en tu trayecto por la pasarela y el tanque combustible..

3. A TODA VELOCIDAD
Tienes que terminar la misión en menos de 3 minutos y 40 segundos para lograr desbloquear este último "Momento Bond".

Misión 16: Esplendor Apagado

Ya estás en la guarida de tu enemigo. Empieza aniquilando a los dos tipos que charlan en la entrada y **corre al pasillo de la izquierda** antes de que el francotirador que hay arriba te deje como un colador. Al fondo encontrarás un **conducto** por el que meter una **araña-bomba (1)**. Si la conduces hasta la última planta del edición encontrarás al francotirador y podrás eliminarle con la carga explosiva.

Sal de tu escondrijo y **busca en el techo una apertura** donde usar el rápel. Sube y acaba con todos los enemigos que pueblan esa parte de la casa.

Tu misión ahora es llegar hasta la parte central de la edificación y buscar a ambos lados de la escalera principal los **dos interruptores** que abren una puerta del segundo piso. Tras accionar cada uno de ellos, aparecerá un grupo de enemigos **(2)**. **Usa el camuflaje óptico** para hacer las cosas más fáciles (encontrarás una **batería** al lado de cada interruptor, además de un **chaleco**).

Una vez abierta la puerta ve hacia ella y baja las **escaleras** que hay tras ella hasta la planta baja. Allí hay un **nuevo conducto** en el que usar el arácnido explosivo. Te conducirá hasta un **arsenal oculto**, pero para llegar a él tendrás que **detonar la araña junto al interruptor** que hay al lado del cuadro de la pared. Controlando a Bond, sube por las escaleras hasta el último piso y darás con el arsenal **(3)**.

Baja a la planta inferior y verás en el descansillo un **hueco** en lo alto en el que usar el rápel, aunque deberías acabar primero con el tipo que hay en lo alto **(4)**. Desde ahí llegarás a la **sala de control** del ex miembro de la KGB, aunque antes tendrás que encargarte de sus esbirros (usa los muebles de parapeto).

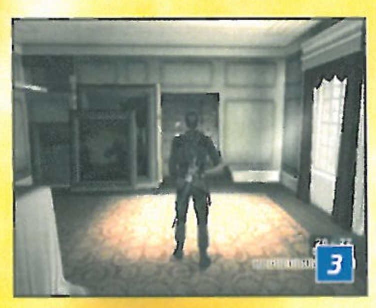
MOMENTOS BOND

1. AYUDA DE TUS AMIGAS
Encuentra el arsenal oculto tras el cuadro usando las habilidades de tus arañas robot.

2. QUE NO TE VEAN
Acaba con los dos tipos de la entrada sin que te vea el francotirador de la parte de arriba. Luego sube hasta él y elimínalo sin ser detectado.

3. REDECORANDO LA SALA
En cuanto entres en la sala principal del edificio, utiliza tu sentido Bond para apuntar y disparar a la enorme lámpara que cuelga del techo.







Misión 17: La Maquinaria del Mal


1



2



3

Por fin has llegado a la estancia más importante de la mansión. Lo primero es coger el **chaleco antibalas** y la **escopeta** para luego cruzar la compuerta de enfrente. Te encuentras en una gigantesca sala y en una **pasarela que comunica 4 cámaras** entre sí y con el habitáculo donde está encerrado el esbirro de Diavolo. **Tu misión es destruir las cuatro máquinas** que hay en esas cámaras, mientras luchas a brazo partido con diferentes oleadas de enemigos. El mecanismo siempre es el mismo: entrar en ellas, coger el **arma** y el **chaleco** que hay dentro y luego **manipular el cuadro de control**, para luego salir a toda pastilla antes de que explote **(1)**.

Tras cada explosión aparecerá un grupito de malosos, de los que deberías dar buena cuenta ocultándote tras la maquinaria y usando las **salidas rápidas (2)**. Sin embargo, dos de las cuatro cámaras presentan ciertas particularidades. Una de ellas mantiene la puerta de entrada medio abierta, y para entrar no tendrás más que disparar contra ellas. Y la segunda oculta una máquina que produce a intervalos un rayo letal. **Deberás atravesar la estrecha estancia rápidamente cuando se apague** durante un par de segundos (usa una voltereta). El secreto está en usar bien todos los chalecos que hay repartidos por casi todos lados y **no lanzarse a lo loco contra los enemigos**. Cuando por fin consigas destruirlas todas, no tienes más que **disparar a los dos bloques con luces rojas** que hay en medio de la sala **(3)**. Observa con detalle el final del lacayo de Diavolo.

MOMENTOS BOND

1. MÉTODO ALTERNATIVO
Baja por la rampa a la derecha de la puerta por la que llegas y busca un conducto por el que colar una araña robot. Llévala hasta el final.

2. ¡AHORA VERÁN!
En los pasillos bajo el enrejado, tras la plataforma donde está el malo, hay un lanzacohetes entre dos tuberías rojas. Destrúyelas con el sentido Bond.

3. PEQUEÑO ESCAPE
Tras destrozar la consola de la esquina superior izquierda, baja a los pasillos bajo el enrejado y busca una válvula a la que disparar.

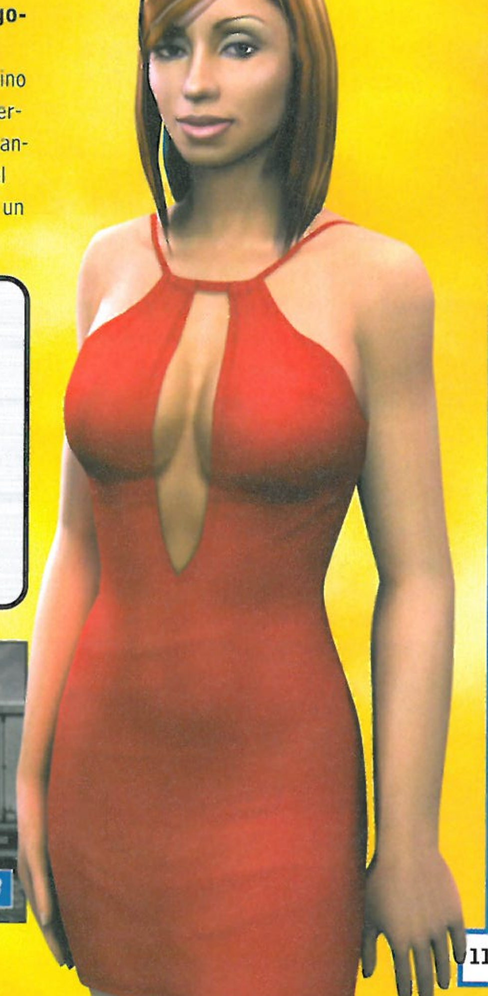
Misión 18: El Puente Portchartrain

Si quieres liberar a la cuidad de la amenaza de los nanobots, tendrás que **destruir el cargamento que lleva el camión conducido por Tiburón**.

Tras un breve deambular por el pantano que rodea a la mansión saldrás a la **autopista**, donde tendrás que darle caña al puño derecho (al acelerador, vamos) si quieres alcanzar a tu rival. Por el camino **te encontrarás con motos y jeeps enemigos (1)** que te pondrán las cosas un poco más complicadas, pero para evitarlos no tienes más que **aprovechar la primera brecha que veas** en la mediana para ir por el **carril contrario (2)**. En él no te molestarán y sólo tendrás que estar pendiente del escaso tráfico que circula por allí.

Tras unos minutos, acabarás alcanzando al camión, momento en el que tendrás que volver al otro carril. La única forma de detener semejante bestia es **usando los lanzallamas de nuestra moto para fundir el caucho de sus neumáticos**, aunque antes tendrás que acabar con los dos **furgones** que le defienden **(3)**.

Una vez que hayas despejado el camino hasta el furgón, no hay más que ponerse a su lado y "prenderle fuego" durante unos segundos para cumplir con el objetivo de esta misión. ¿Te apetece un Martini, James?



MOMENTOS BOND

1. RESPETA EL ENTORNO
Salta por encima de la primera de las vallas cerradas que encuentres en el pantano, sin destrozarla con un cohete.

2. UN REGALITO
Antes de entrar en el túnel que lleva a la autopista, hay una caseta con varios enemigos disparándote. Hazlos saltar por los aires con un cohete.

3. POR ENCIMA DEL RESTO
A los pocos segundos de tomar la autopista verás en el lado izquierdo una rampa que lleva a unos tramos de carretera suspendidos en el aire. Tendrás que llegar hasta el final de ese "camino".

4. POR POQUITO...
Cuando Tiburón haga volcar a un enorme tráiler, pasa por debajo de él deslizándote (pulsa L1).


1



2


3

Misión 19: Un Sencillo Intercambio

Toca fase de sigilo. Comienza **caminando agachado** tras el tipo que tienes enfrente para dejarle K.O. **(1)**. Luego sigue por la izquierda (tras el mostrador hay una **batería** para el camuflaje), pero teniendo **cuidado con las numerosas cámaras** colocadas estratégicamente. Para neutralizarlas, usa una de tus nuevas granadas o esperar a que no te enfoquen para pasar. En el pasillo paralelo al que te encuentras hay una **batería**, pero tu objetivo es el patio del fondo. Allí está el tipo que guarda la **tarjeta de acceso** que necesitas y custodia los **fusibles** que desconectan los sensores láser de la planta de arriba. Antes de subir a ella, examina el **armario** a tu espalda. Tras él hay una **sala secreta** con **munición para la pistola de dardos** (recuerda que no puedes usar "fuerza letal").



Una vez en el **segundo piso**, dirígete hacia la sala del fondo a la derecha (hace esquina) intentando coger siempre a tus enemigos por la espalda **(2)**. Allí se hospeda el **piloto** al que suplantarás y donde encontrarás el traje que necesitas.

MOMENTOS BOND

1. ACCIÓN OBLIGATORIA
Tienes que desactivar todos los sensores láser que hay colocados en el segundo piso de la mansión manipulando los fusibles que encontrarás en el patio.

2. OCULTA EN LA PARED
Encuentra la habitación secreta oculta en el patio. Se encuentra tras la estantería de madera de la pared izquierda.

3. A CIEGAS
Por último en este nivel, tienes que inutilizar por completo las 4 cámaras de la zona usando para ello las granadas EMP.

Misión 20: La Linea Roja

Está visto que el amigo Diavolo no tiene precisamente por hobby favorito jugar al parchís... así que si quieres conseguir una "entrevista" con él, **tendrás que quedar primero en la carrera** que ha organizado. Aquí no hay armas y artilugios especiales que valgan, **sólo tu habilidad al volante (1)**. Tampoco necesitarás mucha, ya que **basta con que mantengas un ritmo medio** durante las tres vueltas para alcanzar y adelantar sin problemas a Diavolo. Sólo debes **prestar especial atención a los barriles explosivos** que hay repartidos por el circuito y que te darán un disgusto si chocas con demasiados de ellos.



MOMENTOS BOND

1. ESPECTÁCULO PURO
Tras la primera curva a la izquierda, hay en el borde derecho una pequeña rampa. Salta por ella y al aterrizar verás un árbol plantado en mitad del camino. Pasa por su lado izquierdo.

2. ASÍ ES MÁS FÁCIL
Toma el atajo al final del circuito, después de pasar por la rotonda del pueblo. Lo verás en el mapa.

Misión 21: Emboscada

Sí, has conseguido la entrevista con Diavolo pero no del tipo que esperabas. En esta misión **tendrás que emplearte a fondo con los puños**, pues la munición es tan escasa que apenas te servirá para nada. Tras librarte de tus dos captores debes **dirigirte a la habitación del piloto (1)**, aunque para ello tendrás que repartir palos a diestro y siniestro. Una vez allí **sal al balcón y apunta a los fusibles** que hay una de las paredes del patio. Tu siguiente parada es la **habitación secreta** que descubriste en la fase anterior y donde hallaste los dardos tranquilizantes. Allí es donde tienen retenida a tu compañera de aventuras, a la que tendrás que rescatar, claro. Un proceso que puede resultar realmente difícil si no tienes en cuenta algunos consejos. **Procura despachar a tus enemigos poco a poco**, es decir, sin verte rodeado por 4 ó 5 de ellos o te molerán a golpes **(2)**. También **es importante que aproveches los abundantes chalecos** que hay repartidos e los largo del edificio **(3)**, especialmente los que se encuentran en la habitación del fondo del pasillo que hay en el extremo contrario al patio, en la primera planta. Tampoco te vendrá mal **reservar las pocas balas de las que dispones para eliminar a los enemigos que vayan armados**, sobre todo a los que portan escopetas.



1. SIN ASCENSOR
Tira por la barandilla al tercer enemigo que se cruza en tu camino. Es el que te encuentras al salir de la primera habitación y girar la esquina a la derecha.

MOMENTOS BOND

2. IGUALDAD DE CONDICIONES
Entra en la habitación del primer piso donde se encuentra el lanzacohetes y varios chalecos.

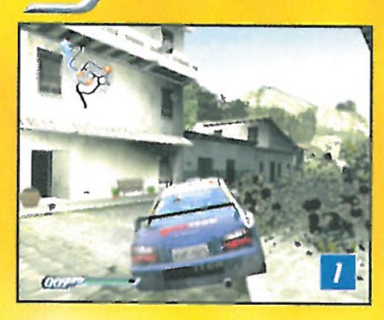
3. CAMINO ABIERTO
Tendrás que destrozar todos los fusibles del patio desde el balcón cuando dicho objetivo aparezca disponible en tu lista del menú de pausa.

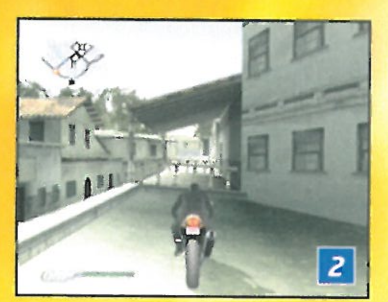


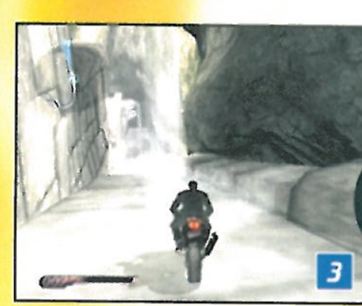




Misión 22: El Camino Elevado







Para escapar de la mansión de Diavolo, no te queda otra que **usar el coche que pilotaste en le carrera**. Y es una lástima, porque **no lleva ningún tipo de armamento** que te ayude a llegar sano y salvo al **punto marcado** en el mapa **(1)**. Una vez allí, **cambiaras coche por moto** y te lanzarás en solitario a la búsqueda de la mina. Ya conoces las armas que incorpora la moto, así que no es necesario que te expliquemos sus ventajas. Llegará un momento en tu camino en que **llegarás a una plaza** y Q te informará de una nueva ruta, aunque un tanto peculiar.

Entra en el edificio señalado y **prepárate para saltar de tejado en tejado** hasta alcanzar el **sendero secreto** que lleva a la mina **(2)**. En un principio puede resultar algo difícil, pero no debes preocuparte, ya que cada vez que caigas de nuevo a la calle, en el **mapa** se te señalará el lugar más cercano por el que puedes volver a los tejados que componen tu nueva ruta. Eso sí, **no te cortes dándole gas a la moto**, pues para muchos saltos, **necesitarás todo el impulso** que tu moto pueda proporcionarte en esos momentos clave **(3)**.

MOMENTOS BOND

1. UN POCO DE DIVERSIÓN
Usa como rampa las escaleras que hay en la tienda de petardos. Es la que tiene un cartelito de color amarillo en la puerta.

2. SIN VIOLENCIA
Supera el bloqueo que forman dos jeeps en una de las calles de obligado paso usando las escaleras que hay a su derecha a modo de rampa.

3. DE LADO O NADA
Antes de llegar a la mina, y ya en el canal de agua, deslízate pulsando L1 para pasar por la entrada esculpida en la pared de roca.

Misión 23: El Plan de Diavolo

Conseguimos colarnos en la mina pero... nos pillan con las manos en la masa. La verdad es que no nos han dejado en un posición demasiado cómoda, pero no pasa nada porque **tenemos a nuestra disposición las monedas EMP (1)**.

La explosión nos dejará libres y a salvo, y podremos **coger nuestras pertenecías** de encima de la mesa. Fuera hay **4 obreros armados** que harías bien en eliminar usando la pistola de dardos. Uno de ellos dejará caer una **llave** que podrás usar en la **taquilla** de la habitación en la que casi te hacen un agujero en mitad de la frente. Si no la encuentras, tampoco pasa nada. **Usa el "sentido Bond" para disparar a los barriles blancos** que hay junto a ella para que salte por los aires la puerta. En su interior hallarás todo un **arsenal**.

Sal de nuevo y busca a la derecha un **interruptor** que hará que baje el ascensor de la instalación. Camina hacia el lado contrario y te darás de bruces con más enemigos (y dos tipos más en la barandilla del fondo). Con la zona despejada, **sube en el ascensor** y camina por las pasarelas de la derecha hasta que veas una **cinta de transporte** con unas planchas que suben y bajan. Para pararlas, no tienes más que **disparar a las válvulas rojas** del lado derecho de la máquina.

Cruza la cinta (coge el **chaleco** y la **batería** de ambos lados) y sube a la pasarela superior. Sobre ella se descolgarán otros cuatro malos. Despáchalos y luego observa los dos pequeños **ventiladores** de los extremos. Para inutilizarlos puedes **dispararles o tirarles las llaves inglesas** del suelo **(2)**. A partir de aquí tienes **3 minutos y medio para salir** de la mina. Sube por la pared del fondo usando el **rápel** y prepárate para más compañía. Entra por la puerta de la derecha y baja a la **sala de control** de la mina (verás una compuerta cerrada con sensores láser), donde podrás **pulsar el botón** que hay en uno de los cuadro de mandos. Esto hará que se abra la única puerta de la sala **(3)**. Crúzala (los rayos láser apenas te harán daño) coge el **lanzacohetes** y a continuación dispara al **circuito** de la base de la puerta con sensores. Desconectarás los rayos que bloquean la puerta que viste cerrada antes. Tras ella encontrarás el **ascensor** que te llevará hasta la salvación.

MOMENTOS BOND

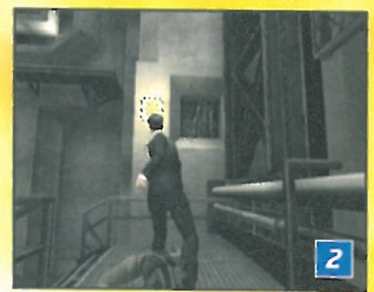
1. EN LA LEJANÍA
Dispara a los barriles explosivos el extremo izquierdo de la barandilla frente a la caseta donde empiezas, para aniquilar al soldado que te dispara.

2. ¡QUÉ ALIVIO!
Usa la araña robot para hacerte con el chaleco que hay bajo las escaleras que llevan a la sala de control.

3. SIN SUFRIMIENTO
Usa las arañas explosivas para desactivar los sensores láser de la sala de control. Hazla explotar en la base derecha del marco de la puerta, junto al panel de circuitos.







Misión 24: La Guerra del Platino

Sigue de frente por el único camino posible y **derriba el muro** que te comenta M. Luego gira a la derecha y enseguida **podrás probar los nano-misiles** en la estructura que hay encima del tanque que tienes justo enfrente **(1)**.
Tras recoger tu mandíbula del suelo, gira a la izquierda y **dispara al camión cisterna** que hay unos metros más adelante. La explosión abrirá un **hueco en el muro** de la derecha y podrás atravesar el edificio hasta la **plaza roja**. Dirígete hacia donde te indica la señal del mapa, aunque **intenta destrozar el par de tanques que custodian la entrada a los túneles** desde lo más lejos posible. No pierdas el tiempo y avanza hasta que llegues a tu objetivo (no hay ningún riesgo de perderse, tranquilo).
Prepara los nano-misiles y dispara a la estructura que sostiene la bomba para neutralizarla **(2)**. Da media vuelta y sigue a tu nuevo destino en el interior de estos túneles. **Acaba con el tanque que custodia los pilares** y usa los nano-misiles para debilitarlos **(3)**.
M te ordena que salgas a toda pastilla al exterior, donde te esperan dos tanques y otro grupo de blindados entretenidos en derribar un muro. Cuando inutilices a los dos primeros, observa la escena del helicóptero que lleva la **estatua de Diavolo**. Lánzale un nano-misil y fin de la misión.

MOMENTOS BOND

1. PRUEBA EN COMBATE
Dispara un nano-misil al arco de piedra que hay sobre el primero de los tanques enemigos con los que te encuentras.

2. ABRIR UN BOQUETE EN LA PARED
Haz saltar por los aires el camión cisterna que encontrarás al girar a la izquierda tras eliminar al tanque del Momento Bond anterior.






Misión 25: Descenso Peligroso

Seguimos a pie y esta vez **toca descenso haciendo rápel**. Lánzate por el hueco del enorme elevador y calcula con precisión el momento justo para **pasar entre los sensores láser** que vigilan la zona. Es mucho más fácil de lo que crees, ya verás **(1)**.
Cuando llegues al fondo, te encomendarán la misión de **poner en marcha el elevador**. Sal por las dos puertas de ambos lados y aniquila al nutrido grupo de soldados que vigilan los **dos interruptores** que buscas. Usa las técnicas aprendidas y te será muy fácil **(2)**. Luego no tienes más que volver al ascensor y...sorpresa. No dudes ni un segundo y **elimina a esos cuatro tipos con lanzacohetes an**tes de que ye hagan papilla. Luego sólo tienes que **disparar a los 4 frenos del elevador** que verás colocado en cada esquina. ¡Uff! Te has librado por los pelos... bueno, en realidad no.

MOMENTOS BOND

1. PAN PARA MAÑANA
Date la vuelta y haz que una araña pase por debajo de la barandilla y camine sobre cajas y rampas hasta entrar en la sala del fondo. Dentro hay un soldado que abrirá una compuerta roja. Cuando lo haga, elimínalo.

2. MÁS ÍTEMS
Baja las escaleras y destruye las dos cajas de madera de la izquierda, junto al hueco del elevador. Usa una araña para explorar ese camino.

3. LA FORMA MÁS ORIGINAL
Cuando el elevador pare de subir y se abran las persianas metálicas, busca en el suelo el control de un ventilador. Destrúyelo y usa una araña para que baje por la rampa bajo la maquina que despide una luz verdosa. Llegarás hasta los tres enemigos que disparan detrás de una caja. Elimínalos con la carga.



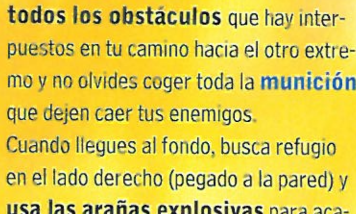
Tiburón (II)



Tu viejo amigo vuelve a aparecer y esta vez con un lanzallamas en la espalda. Aléjate todo lo que puedas y usa las cajas para cubrirte del fuego. Ten en cuenta que no aguantarán demasiado el calor.
Tras unos segundos de ataque continúo, Tiburón se dará la vuelta para "desatascar" su arma y dejará al descubierto su punto débil: los tanques de la espalda. Dispárale sin parar y repite el proceso. Tu enemigo cambiará de método de ataque, pasando de la llamarada a bolas de fuego que, afortunadamente, son muy fáciles de esquivar. Espera paciente a que vuelva darse la vuelta y repite la operación. Eso sí, no te duermas en los laureles o el ascensor llegará al fondo, contigo incluido. Cuando inutilices del todo su arma, corre a la cabina de lo que queda del Harrier y observa la espectacular escena.

Misión 26: El Subterráneo Rojo

Busca en una de las paredes una **abertura** en la que usar tu rápel. Gracias a él llegarás a un **hangar** lleno de **armamento** de todo tipo (aunque nada que puedas usar).
Tu objetivo es llegar hasta el fondo, aunque tendrás que superar las tropas que Diavolo ha desplegado **(1)**. Ten cuidado con dos que se encuentran en un **búnker** al fondo del todo, y que no podrás eliminar de la forma tradicional. Lo malo es que van armados con un rifle de francotirador y un lanzacohetes. **Usa todos los obstáculos** que hay interpuestos en tu camino hacia el otro extremo y no olvides coger toda la **munición** que dejen caer tus enemigos.
Cuando llegues al fondo, busca refugio en el lado derecho (pegado a la pared) y **usa las arañas explosivas** para acabar con los dos "graciosillos" de los búnkers. Sólo tendrás que introducirlas por los **agujeros de ventilación** que hay en la pared, delante de cada malo.
Con ellos fuera de combate, **baja por la rampa** que hay en la esquina de la izquierda **(2)**. Aquí te esperan otro buen puñado de mercenarios, así que ándate con mucho cuidado. El **elevador** que buscas lo hallarás en la esquina del fondo a la derecha. Sube en él y **camina por la pasarela elevada** que queda ante ti hasta una especie de sala cabina de control. **Pulsa el botón** que en ella hay para desplegar el puente de más adelante y crúzalo finalmente.



MOMENTOS BOND

1. VIGILANTE EN LA SALA DE CONTROL
Nada más usar el rápel, dispara al tipo que hay en las pasarelas elevadas de enfrente.

2. DRAGUNOV
Antes de descender hasta el hangar, ve hasta el extremo derecho de la pasarela metálica para coger el rifle de francotirador.

3. ARMAMENTO PESADO
Usa la pistola de red en el tanque que hay en el lado izquierdo del hangar.

4. TANQUE ABAJO
Cuando estés en los corredores bajo el hangar, busca en la pared el control de un elevador de tanques y úsalo.

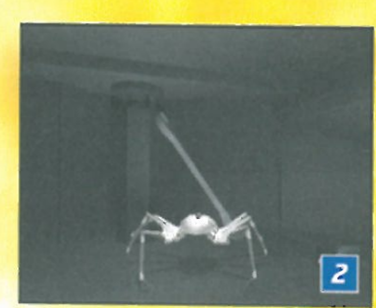
5. MÉTODO ALTERNATIVO
En la sala de control, busca un interruptor a la derecha. Pulsándolo, matarás al enemigo que camina sobre la pasarela cuando esté sobre una placa metálica muy vistosa.

6. CEGADOS
Tras bajar el puente al final del nivel, lanza una granada estroboscópica a los tipos con lanzamisiles.

Misión 27: La Última Carta

Líbrate de tus dos captores a base de puñetazos y corre hacia el fondo mientras repartes plomo. Verás una escena en la que un par de **cañones lanzacohetes** se despliegan desde el techo, pero M y Q te han dado una pista sobre cómo usarlos a tu favor. Corre hacia ellos esquivando sus disparos y **colócate a su espalda** (ve por el pasillo central de la estancia). Sitúate debajo de uno de ellos y **usa la pistola con transmisor de red (1)**. Así tomarás el control y podrás aniquilar a tus enemigos, además de dejarles un regalito a Diavolo y su compañera (están colgados en la cabina que hay sobre la entrada a la sala).
Ahora te tocará **bloquear 4 dispositivos** relacionados con los misiles a tu espalda. Son cuatro cilindros dispersados por la sala vigilados por villanos, aunque nada de lo que no puedas encargarte **(3)**. El único que puede darte algún problema es el último. Está situado tras una puerta en el lado izquierdo de la estancia (con los misiles a tu espalda). Tras bloquearlo, Q te informará de que hay un problema. Si miras a la izquierda del cilindro verás una **abertura** que está pidiendo a gritos la presencia de una **araña robot**. Haz que una se cuele por ella y llévala por el camino de la izquierda. **Llegarás a la llave inglesa** que está atascando el mecanismo. **Explosiona la arañita** y se acabó el problema **(2)**.
Abandona la sala por la puerta principal, aunque enfrentándote a varios malos por el camino (cuidado con uno equipado con camuflaje óptico, abre bien los ojos).





MOMENTOS BOND

1. UN ARMA MÁS
Toma el control de una de las torretas usando la pistola de red para limpiar la sala de enemigos.

2. SÓLO UNA...
Destruye la otra torreta usando el poder de fuego que te ofrece la que controlas.

3. BOMBA CON PATAS
Antes de manipular el cuarto cilindro (el que hay tras una puerta), usa una araña para aniquilar a los dos soldados que hay dentro de la habitación de la izquierda. Llegarás hasta ellos mediante un conducto que hay en el pasillo que lleva a la puerta.

4. LAS COSAS CLARAS
Casi al final, antes de escapar de la estancia, un tipo con camuflaje óptico te atacará. Estropéale el invento mediante una granada EMP.

Harrier

Parece que el haberle desbaratado los planes ha enfadado bastante a nuestro villano favorito. Tanto que está dispuesta a hacerte papilla usando un Harrier.
El enfrentamiento, aunque no lo parezca al principio es bastante simple. Tu mejor arma contra él es el lanzamisiles, así que ya sabes qué usar. Él se "limitará" a lanzarte cohetes y ráfagas de ametralladora pero que, por suerte, son muy fáciles de esquivar si usas las volteretas. No dejes de correr de un lado para otro, y párate de vez en cuando para soltarle un pepinazo con forma de cohete para continuar corriendo después. Antes de disparar, debes ajustar el tiro para que no impacte en las columnas y vigas que se interponen entre el avión y tú, ya que no te conviene desperdiciar munición. Si te quedas sin ella (algo probable), dispara a las cajas que te hay más cerca del Harrier, y encontrarás en su interior **munición** de sobra. Tampoco olvides recoger los dos **chalecos** que hay a tu espalda, te harán falta. Si tienes un poco de cuidado, acabarás con él con cierta facilidad.



Misión 28: Todo o Nada

Avanza de frente mientras aniquilas a unos cuantos enemigos (**usa las cajas** para cubrirte) y pasa por la puerta que hay enfrente.
Durante los siguientes minutos, tendrás que enfrentarte en varias salas a batallones armados: **manténte a cubierto y realiza salidas rápidas** con la SIG o con la Eagle **(1)**. Acabarás llegando a un enorme **hangar** con un tipo con lanzacohetes subido a unos containers. Elimínalo lo antes posible y prepárate, porque lo que te espera es difícil.
Tu objetivo es llegar al otro extremo del hangar a través de las decenas de containers que hay por toda la estancia. Pero lo malo es que la zona está, literalmente, plagada de enemigos que atacan en grupos de más de 6 y 7 individuos, por lo que es fundamental que antes de liarte a balazos con ellos, busques un lugar seguro desde donde hacerlo. **Nunca te expongas a un intercambio de fuego directo** porque, aunque eres James Bond, sólo Superman saldría bien parado de un enfrentamiento contra grupos tan numerosos **(2)**. También hallarás multitud de **chalecos antibalas** repartidos por toda la zona y los enemigos abatidos dejarán caer la suficiente **munición** como para que no te agobies.

Ya en el fondo, ve a la puerta de la esquina izquierda y entra en la sala que lleva a la **zona de lanzamiento**. Dentro te espera otro buen montón de enemigos, dos con camuflaje óptico. La mejor forma de acabar con ellos es **usando la visión térmica** para localizarlos y luego usar cualquier arma. La compuerta en cuestión la hallarás en el lado izquierdo, pero antes deberías coger el **chaleco** de la habitación de enfrente. Luego no tienes más que seguir avanzando y darás de nuevo con... Diavolo.

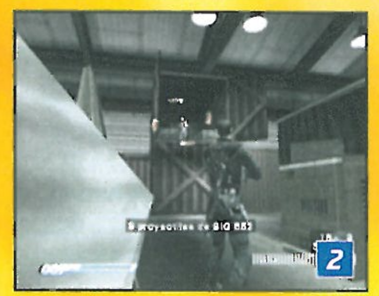
MOMENTOS BOND

1. EXPLORACIÓN
Cuando acabes con el tipo del lanzacohetes de la primera parte, regresa al hueco del elevador y usa una araña para mandarla hacia donde estaba el tipo. Tendrás que buscar el camino entre las cajas hasta llegar a una sala antes inaccesible y volar su puerta.

2. RECOMPENSA
Si lo lograste el primer Momento Bond de la misión 25, disfrutarás de todo un arsenal al alcanzar la sala de la compuerta roja.

3. DESDE LO ALTO
Ya en la parte final de la misión, dispara a la luz roja que hay sobre un container suspendido en el aire para que éste caiga y aniquile a los enemigos que pasan por debajo.


1

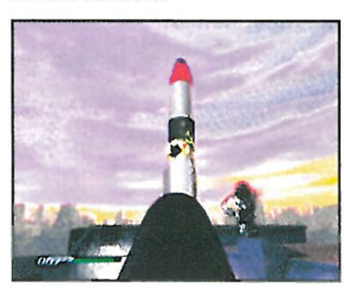

2

Diavolo

Quizás el enfrentamiento de "peso" más fácil de todo el juego, ya verás. Te encuentras en una explanada con un enorme agujero en el medio (el silo del misil), un pasillo que lleva a una compuerta justo a su derecha y enfrente una torreta lanzamisiles controlada por Diavolo.
Tu objetivo es derribar la torre usando cualquier arma en tu poder. Si tienes un AT-420 la cosa se limitará a un solo disparo y si no, pues te llevará algo más de tiempo.

Lo que hay que hacer es no parar de correr para esquivar sus lentos cohetes y destruirla siempre desde el lado contrario a la entrada por la que has llegado (con la torre a tu derecha, vamos).
Cuando tu enemigo caiga sobre el misil, corre hacia la compuerta para llegar al cañón con el que disparar dos o tres veces contra él y hacerlo saltar por los aires de una vez por todas. Parece que el mundo está a salvo... de nuevo.



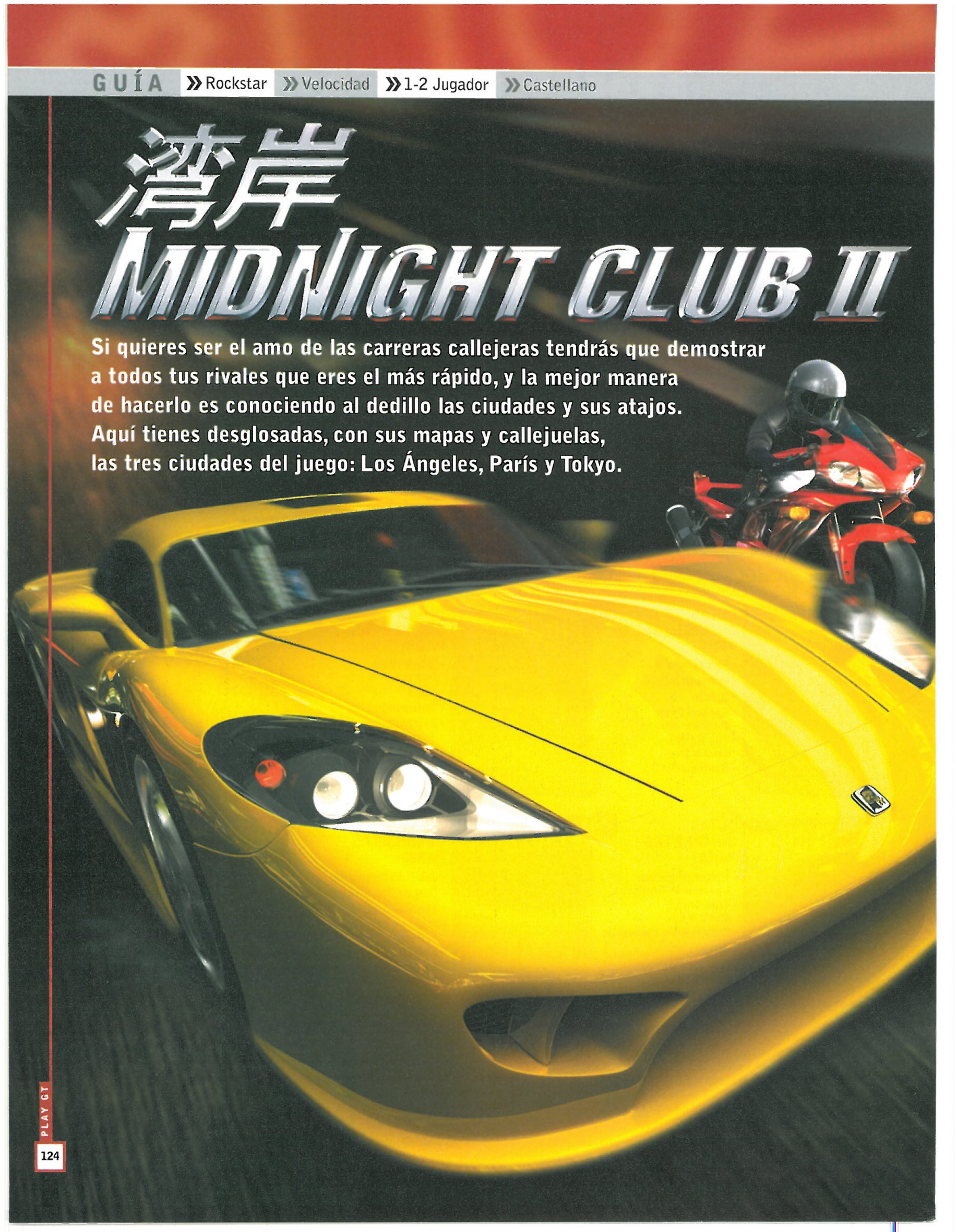


EXTRAS

Tienes la posibilidad de obtener jugosos extras con los que alargar el juego. Para ello, existen diversas formas o requisitos, sigue leyendo.

RESULTADOS:
Tras finalizar cada misión del modo para un jugador, se te concederá una "medalla". El color de la misma depende de muchos factores (puntería, tiempo, número de enemigos abatidos, etc.), y cambiará según lo bien que lo hagas. Una vez tengas el "oro" tendrás que superar de nuevo la misión en el nivel más difícil para desbloquear la posibilidad de obtener el mejor resultado posible: platino. Una vez logrado, vuelve a superar la misión en el modo más alto de dificultad para obtener dicho galardón.
Estos "trofeos" sirven para obtener distintos extras, aunque siempre debes tener en cuenta que sólo podrán ser utilizados en el modo "un jugador".
Así, los trofeos de oro sirven para obtener extras como fotos de producción, mejoras en las armas de los vehículos, etc. Los de platino te proporcionarán trucos con los que hacer más fácil el juego.
Para ver los extras conseguidos, pulsa ■ en el menú de selección de fase y escoge entre estas opciones:
• Dispositivos: los obtendrás según vayas superando las distintas fases y avances en el juego.
• Recompensas: fotos de producción, atuendos de los protagonistas, etc. También podrás saber la cantidad de "oros" que necesitas para obtener dichos extras. Además, algunos podrás activarlos o desactivarlos para que tengan o no efecto durante el juego.
• Trucos: ante ti se desplegarán las combinaciones de botones que debes ejecutar en el menú de pausa para activar los trucos. También podrás saber cuántos "platinos" necesitas para conseguirlos. Aquí te dejamos un listado, aunque no podrás usarlos hasta que no los desbloquees.
X,Y,A,A,X: Todas las armas.
X,Y,A,Y,B: Camuflaje.
X,X,A,X,Y: Doble munición.
X,Y,Y,B,X: Doble daño.
X,X,Y,B,B: Munición llena.
X,Y,Y,A,X: Batería llena.
X,Y,A,X,Y: Pistola dorada.
X,B,B,A,X: Batería mejorada.
X,A,A,B,Y: Tracción mejorada.
X,B,X,B,Y: Batería ilimitada.
Además, conseguirás desbloquear dos misiones de entrenamiento al superar el modo de "un jugador", así como el modo Cooperativo de la modalidad "Multijugador".

MODOS MULTIJUGADOR:
Podremos jugar en compañía a misiones inéditas (aunque más simples) en el modo "un jugador". Al superar objetivos obtendrás puntos, con los que desbloquearás nuevos personajes para el modo "Arena" o escenarios inéditos. Aquí tienes una lista:
Modo Arena y escenario "Cisterna": 30 puntos.
Barón Samedi: 50 puntos.
Trabajador Odd: 70 puntos.
Comandante Egipcio: 90 puntos.
Guardia Hezmet: 110 puntos.
Mya: 130 puntos.
Escenario "Laboratorio de Prueba": 160 puntos.
Guardia egipcio: 180 puntos.
Comandante sureño: 210 puntos.
Guardia de Moscú: 230 puntos.
Le Rogue: 260 puntos.
Agente 003: 290 puntos.
Katya: 320 puntos.
Serena: 350 puntos.
Escenario "Cámara de fuego": 380 puntos.
Diayato Moscú: 400 puntos.
Serena: 430 puntos.
Miss Nagai: 450 puntos.



湾岸 MIDNIGHT CLUB II

Si quieres ser el amo de las carreras callejeras tendrás que demostrar a todos tus rivales que eres el más rápido, y la mejor manera de hacerlo es conociendo al dedillo las ciudades y sus atajos. Aquí tienes desglosadas, con sus mapas y callejuelas, las tres ciudades del juego: Los Ángeles, París y Tokyo.



TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN

Aunque al principio no puedas realizar ninguna de estas maniobras, irás adquiriéndolas a medida que ganes carreras en la ciudad de Los Ángeles. Domínalas a la perfección y no dudes en usarlas para tomar cierta ventaja.

CONTROL EN EL AIRE.

Tanto en París como en Tokio los saltos son constantes, por lo que debes dominar esta técnica para evitar volcar al aterrizar.
Pulsa "L1 + dirección" para corregir en el aire la inclinación de tu coche y colocarlo horizontalmente.

SALIDA RÁPIDA.

Cuando estés parado, bien al comienzo de una carrera o tras un accidente, tendrás la opción de salir como un rayo. Para aprovechar al 100% los caballos de tu coche, mantén pulsado R1, acelera a fondo hasta que la barra del turbo se ponga al máximo y luego suelta el freno. Si mantienes girada la dirección también te servirá para cambiar de orientación rápidamente en poco espacio. Pero no abuses de esta técnica ya que cada vez que la emplees consumirás un cuadro de resistencia de tu coche.

NITRO.

Dependiendo del modelo que pilotes tendrás la opción de usar durante la carrera uno o varios nitros que te servirán para ponerte a la máxima velocidad posible en pocos metros. Emplea esta técnica solamente en grandes rectas, ya que intentarlo en las curvas es peligroso.

REBUFO

Si te colocas cerca del parachoques trasero de un rival conseguirás que tu coche corra más. Si te mantienes en esta posición durante unos segundos, la barra del turbo se cargará a tope y tendrás la oportunidad de usar un nitro extra durante un par de segundos. Esta técnica sólo funciona con los coches competidores. Además, si tienes que hacer un giro próximo, esta maniobra puede ser contraproducente.

INCLINACIÓN EN MOTO.

Aunque las motos sean vehículos muy rápidos, su ángulo de giro resulta muy escaso si no dominas a la perfección esta técnica.
Mantén pulsado" L1 + dirección" para inclinarte sobre la moto y hacer que gire más. Pero ten cuidado, ya que mantener el control resulta difícil y será aún más posible que muerdas el asfalto si chocas con cualquier obstáculo. Además, si mantienes pulsado "L1 + ←" harás un caballito que te proporcionará más velocidad y podrás realizar un gran salto si topas con un coche de frente.

SOBRE DOS RUEDAS.

Una maniobra muy espectacular pero de escasa utilidad, que puede provocar es el vuelco de tu coche al mínimo roce. Pulsando "L1+ dirección" se pondrá a dos ruedas para pasar por zonas estrechas o entre dos coches que circulen juntos.


CONTROL EN EL AIRE


SOBRE DOS RUEDAS

CONSEJOS DE PILOTAJE

DESHAZTE DE LA PASMA.

Para no perder la carrera por culpa de la policía, que intentará destrozar tu vehículo, conduce muy rápido y acércate a otro competidor para que el coche patrulla se olvide de ti y se fije en tu rival. Cuando varios coches patrulla bloqueen la calle, cuélate por el hueco que haya entre ellos.

ELIMINA A TUS ADVERSARIOS.

No tengas compasión de tus adversarios y golpéales a la menor oportunidad para que pierdan el control.

Cuando pases por una gasolinera, empótralos en los surtidores para que exploten, aunque permanece a cierta distancia para que la deflagración no te afecte.

CONOCE LOS ATAJOS DE LA CIUDAD.

Apréndete cada rincón de las ciudades, para utilizar todos los atajos posibles y así ahorrarte unos metros. Pero ten cuidado, a veces esos metros se "pagan" con unos trazados más peligrosos o una mayor cantidad de obstáculos.


CONOCE LOS ATAJOS


TRAZA LAS CURVAS

NO TE CAIGAS AL AGUA.

Tanto París como Tokio tienen zonas donde puedes caerte al río y perder la carrera automáticamente. Para evitarlo, toma las rampas que te permitirán cruzarlos a la máxima velocidad.

NO REVIENTES TU CARRO.

Tu coche no es indestructible por lo que si te chocas constantemente con los edificios, la poli se te echa encima o te estampas con los camiones y autobuses de la ciudad, acabará explotando. Presta una atención especial en las carreras más largas.

ESQUIVA EL TRÁFICO.

Uno de los motivos más frecuentes de las derrotas son los accidentes. Evita las calles estrechas y corre por las grandes carreteras con varios carriles. Cuando puedas, circula por la doble línea que separa los sentidos de una gran avenida, ya que es una zona por donde no transitan los turismos.

TRAZA LAS CURVAS A LA MÁXIMA VELOCIDAD.

Al cambiar de calle durante una carrera tienes que hacerlo a la máxima velocidad posible, pero sin arriesgar a empotrarte con un edificio. Si este giro es muy cerrado, suelta el acelerador para que el coche responda mejor o pulsa el freno de mano (R1) para hacer que las ruedas traseras patinen facilitándote la trazada.

LAS PERSECUCIONES.

Antes de competir en carrera, tienes que buscar en la ciudad un contrincante que te rete. Sigue las flechas rojas del mapa para encontrarlos y hazle luces (R3) para que se entere de que quieres competir. Pero antes de nada, tienes que demostrarle que eres un digno rival y perseguirle durante unos minutos. Para que no se te escape, mantén cierta distancia para no perderlo en los giros bruscos y usa los nitros cuando se aleje demasiado.



LOS ÁNGELES

Una ciudad excelente para que vayas aprendiendo poco a poco la conducción callejera que necesitas. Con calles muy cuadriculadas y grandes avenidas donde no encontrarás carreteras a distinto nivel, ni espectaculares saltos que provoquen el vuelco de tu coche. Además el tráfico es escaso y la policía no es tan dura como en París o en Tokio. Aprovecha para practicar y poner a prueba tu destreza en los giros cerrados. Es un buen lugar para que aprendas a "deshacerte" de tus rivales...






Check Points



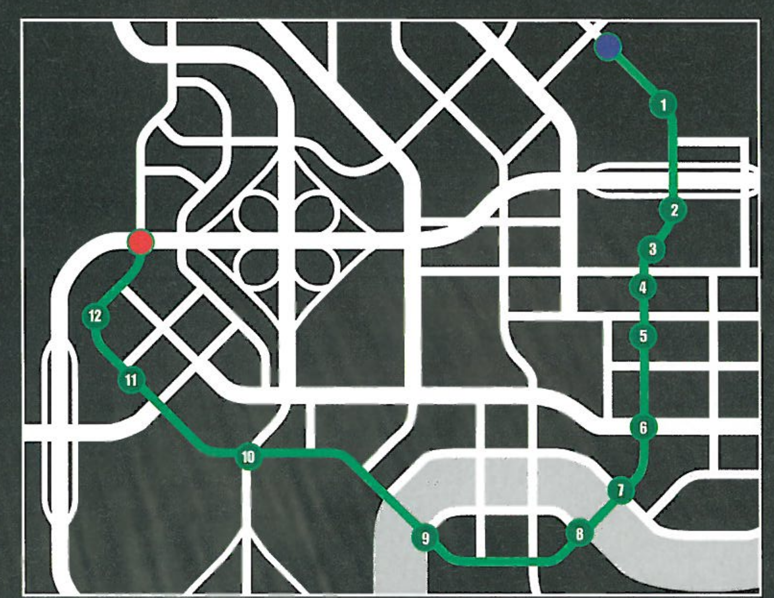
Reto 1: MOSES *Recompensa: Citi*

Carrera 1 *Dificultad 1/10*

• Se trata de una carrera muy sencilla ya que no tienes que cambiar de calle y el tráfico no es muy abundante.

• Además, tu coche corre mucho más que los de tus rivales por lo que sólo debes preocuparte de pisar a fondo el acelerador y tener cuidado con los camiones en los cruces.





Carrera 2 *Dificultad 2/10*

• Nada más salir esquiva el coche patrulla y rompe la verja para salir a la carretera sin problemas.



• Rebasa el tercer control, coge mucha velocidad para saltar por la rampa de la zona que hay en obras y llegar hasta la autopista.

• Tras pasar el séptimo checkpoint, sal de la autopista por el carril de deceleración y coge el callejón situado junto a los carteles de obra. Ten cuidado: este desvío es importante.



• Toma la calle final a gran velocidad y luego el callejón que verás enfrente para llegar rápidamente a la meta.



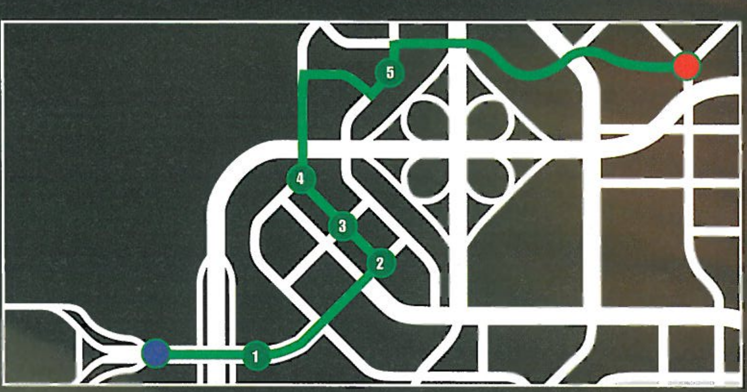
Reto 2: STEVEN Recompensa: Emu

Carrera 1 Dificultad 2/10

• Una contrarreloj de 35 segundos muy sencilla, sin rivales aunque con una policía que te incordiará un poco.

• Cuando tomes el tercer checkpoint gira a la izquierda y pasa por los callejones hasta llegar al 5º control. Al final, atraviesa el centro comercial para ahorrar unos segundos.





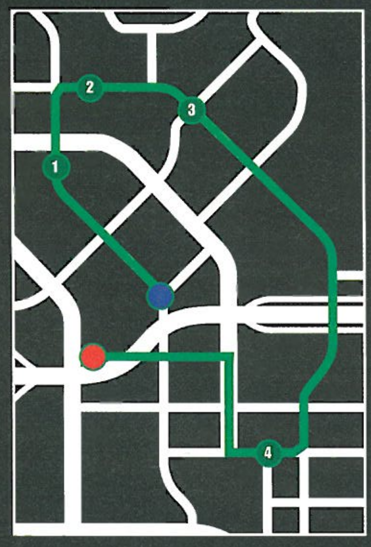
Carrera 2 Dificultad 2/10

• Entre los checkpoint 2 y 3 hay una gran avenida en la que usar un nitro.

• El orden de paso de los controles es libre, así que toma la ruta que te hemos marcado en el mapa: es la que permite alcanzar mayor velocidad y circular sin que estorben los rivales.

• Aunque haya algunos atajos en el recorrido, no tomes ninguno porque te frenarías y lo que te interesa es coger la máxima velocidad posible para atravesar la ciudad empleando el menor tiempo.





Reto 3: MARÍA Recompensa: Torrida

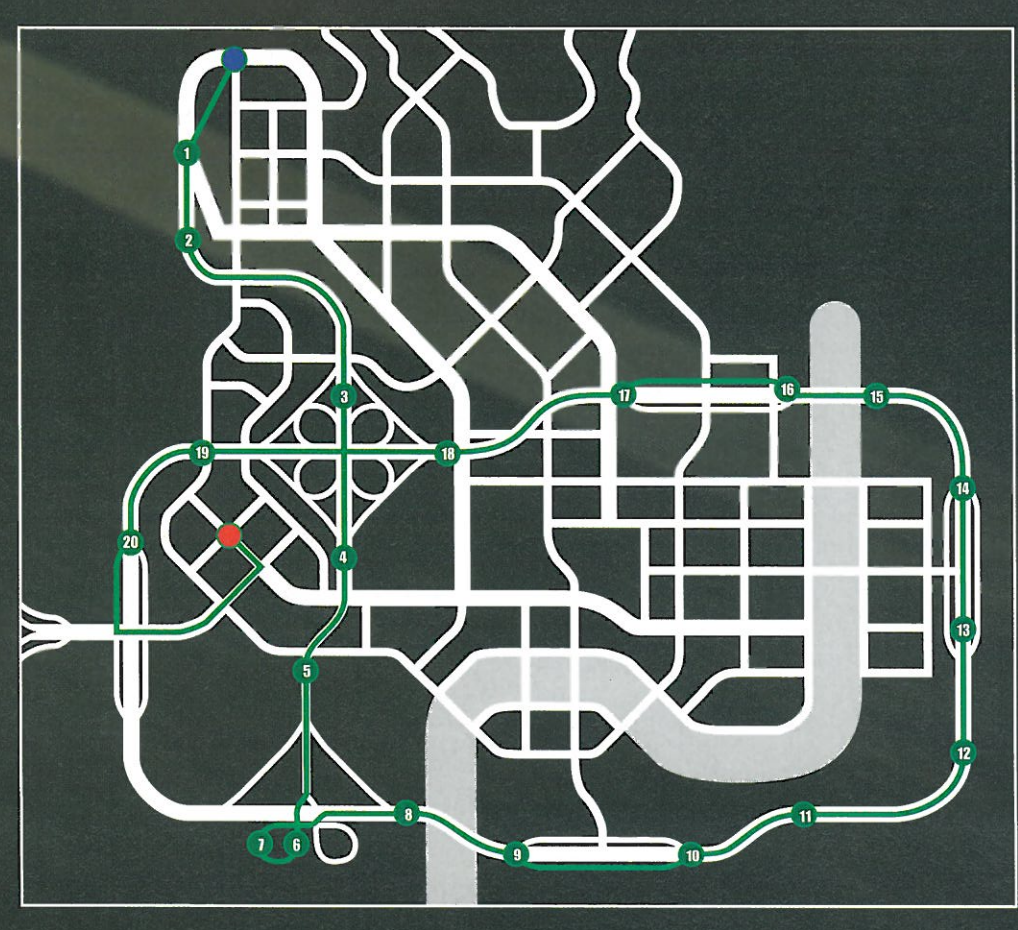
Carrera 1 Dificultad 5/10

• Se trata de una carrera por la autopista donde lo más importante es esquivar el tráfico, coger mucha velocidad y evitar que tus rivales te golpeen para no perder el control de tu vehículo. Concéntrate y no sueltes el acelerador.

• Intenta marchar siempre en cabeza para no encontrarte de frente con los coches accidentados.

• Deja el turbo para el final, tras abandonar la autopista, para evitar que te adelanten en los últimos metros.





Carrera 2 Dificultad 5/10

• Como sólo tienes que competir contra Maria, una buena técnica consiste en seguirla durante todo el trazado para no cometer errores y adelantarla al final utilizando el turbo.

• Mantente muy atento al pasar por el checkpoint que hay a mitad de carrera, situado cerca de la gasolinera, ya que hay un atajo muy importante que ahorra mucho tiempo.





Reto 4: HÉCTOR Recompensa: Monstruo

Carrera 1 Dificultad 3/10

• Debes despistar a la policía en cinco minutos y llegar al punto señalado. Como llueve, evita giros bruscos que puedan provocar un trompo.

• Llega a la zona señalada lo antes posible y después gira a gran velocidad por las calles cercanas para despistar a la pasma.



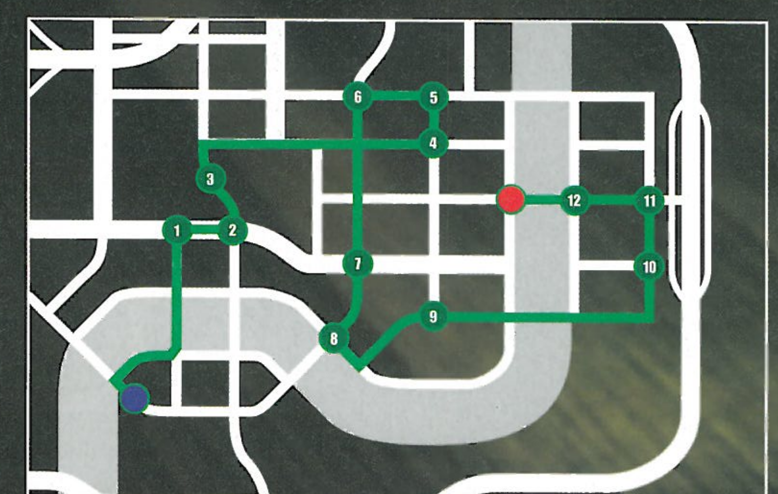


Carrera 2 Dificultad 4/10

• Tendrás que pasar por todos los controles en el orden que quieras, así que sigue nuestro orden para no circular junto a tus rivales y evitar giros innecesarios y peligrosos.

• Para cruzar por segunda vez el canal que hay al final de la carrera, utiliza la rampa con un nitro.





Carrera 3 Dificultad 4/10

• Es una carrera muy larga, así que cuida tu coche para que no explote.

• Nada más salir, sigue el rebufo del que te precede para usar un nitro gratuito que te coloque en cabeza. Deja el otro nitro para la recta final.

• Aunque haya atajos, no te ahorrarán mucho tiempo y son muy peligrosos.





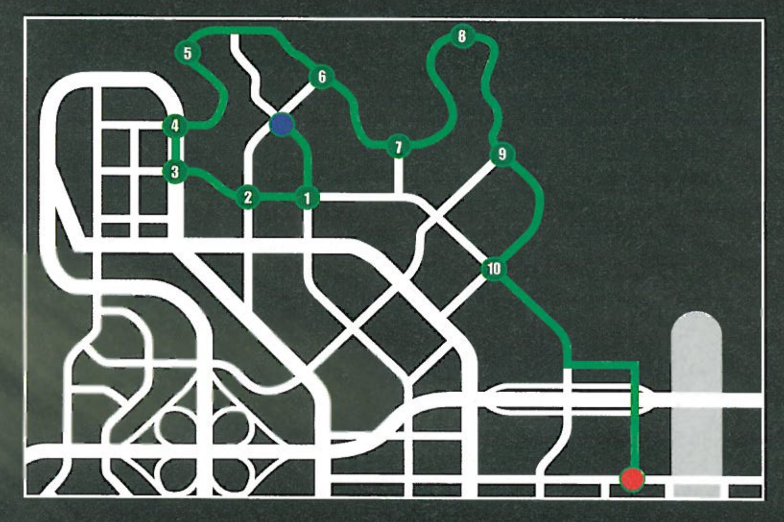
Reto 5: ÁNGEL Recompensa: Interna

Carrera 1 Dificultad 2/10

• Se trata de una carrera muy sencilla si sigues nuestro orden y eres capaz de controlar la estabilidad de tu coche en la multitud de saltos.

• Para ello, además de emplear la técnica "control en el aire", cuando caigas de un salto suelta el acelerador hasta que recuperes el control.





Carrera 2 Dificultad 3/10

• La única dificultad de esta carrera es alcanzar la velocidad necesaria para pasar por encima del edificio en el salto final cuando salgas del canal.

• Para asegurarte de que todo va a salir bien, utiliza el turbo unos metros antes de tomar la rampa. Por supuesto, controla la estabilidad del coche.

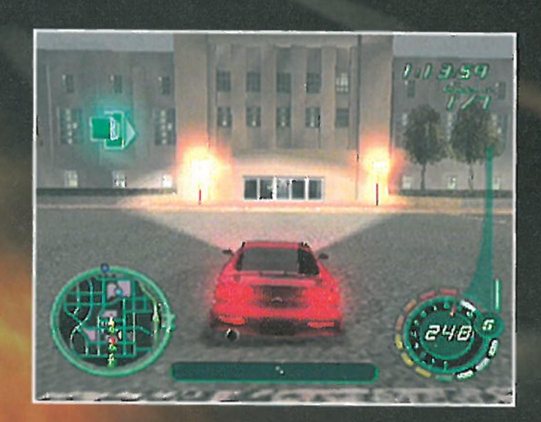






Carrera 3 Dificultad 4/10

• Como la niebla te impide ver claramente, debes extremar las precauciones en los cruces y en el atajo que atraviesa el edificio. Cuando tengas que hacer el giro de 180º, usa la técnica quemar rueda.





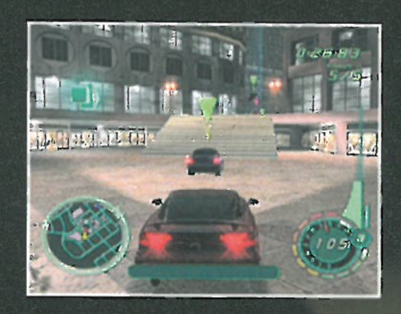
Reto 6: GINA Recompensas: Cohete y City Turbo

Carrera 1 Dificultad 6/10

• Lo más complicado es la zona de los checkpoint en zigzag del final.

• Para superar con éxito esta zona, reduce un poco la velocidad y evita tener a un rival cerca.

• Deja el turbo para la recta que hay casi al finalizar la carrera.





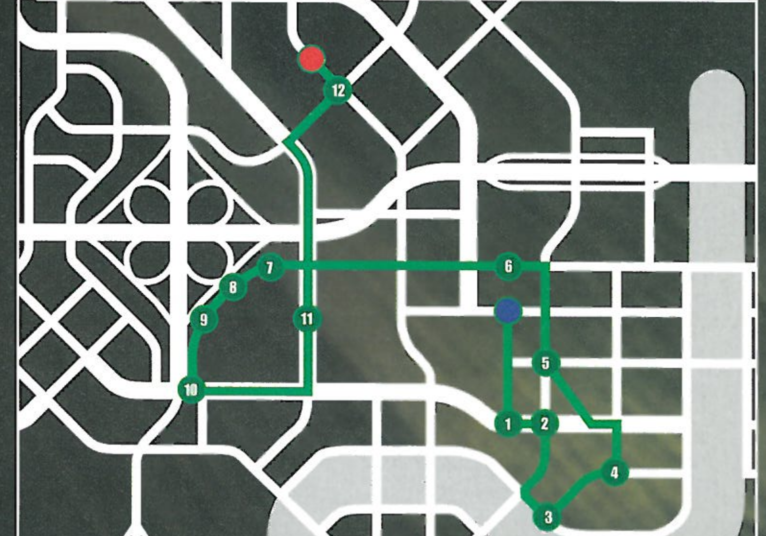
Carrera 2 Dificultad 6/10

• Si quieres partir con ventaja, golpea a las motos que compiten contra ti para que los pilotos se vayan al suelo y pierdan unos cuantos segundos.

• Al final, lánzate sin miedo y a toda velocidad por el terraplén usando el nitro para conseguir que tu coche vuele hasta meta.







Carrera 3 Dificultad 2/10



• Prueba tu moto en una contrarreloj. Evita los giros cerrados y usa L1 para hacer mejores trazadas.

• Tienes tiempo de sobra, así que no arriesgues para evitar caídas.

Carrera 4 Dificultad 7/10



• Debes competir en moto contra coches que no dudarán en embestirte. Para evitarlo, adelántalos al comienzo de la carrera usando el rebufo.

• Cuando llegues al aeropuerto, reduce tu velocidad para esquivar el tráfico y los pilares de la carretera.



Reto 7: DICE Recompensa: Gersey XS

Carrera 1 Dificultad 7/10



• Usa el rebufo desde el inicio para dejar atrás a tus contrincantes, especialmente violentos en esta carrera. Igual que la policía, que no dudará en destrozar tu coche.

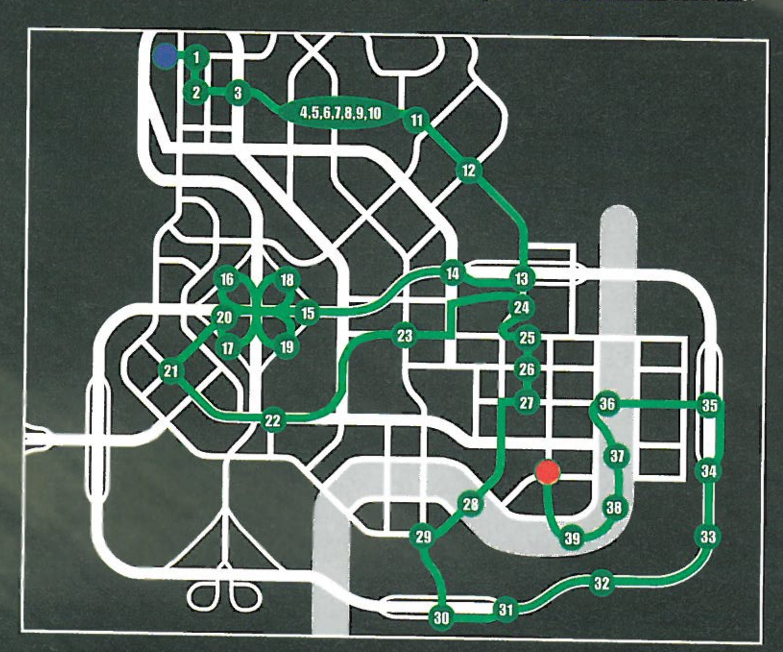
• Como las incorporaciones a autopista son muy estrechas y puedes encontrarte de frente con un turismo, circula por el borde aunque el roce con el quitamiedos dañe tu vehículo.

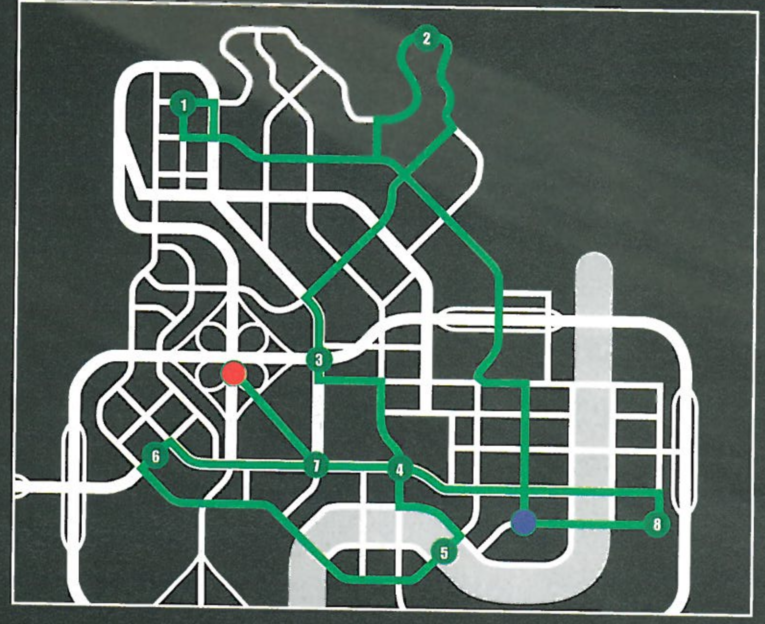
Carrera 2 Dificultad 8/10



• Como hay mucha niebla y debes alcanzar una buena velocidad por las calles principales, te recomendamos que coloques la vista de tu vehículo lo más alejada posible para ver con claridad todo el tráfico.

• Usa el nitro en el túnel que hay al finalizar el canal para llegar a meta lo antes posible y evitar que te roben la victoria en los últimos metros.





PLAY GT



PARÍS

Abróchate el cinturón, porque esta ciudad se parece más a una montaña rusa que a una urbe de "las de toda la vida", gracias a las innumerables rampas y desniveles que plagan los distintos trazados. A diferencia de las demás ciudades, encontrarás multitud de atajos y túneles que te permitan atravesarla en pocos segundos, aunque para ello deberás circular por adoquines que harán perder la estabilidad a tu coche. Como es lógico, tu experiencia debe ser fundamental para superar el incremento del tráfico, la dureza de la policía y la gran conducción de todos tus rivales.

Edificio / Pared
Agua
Túnel
Atajo
Rampa

Reto 1: BLOG Recompensa: Boost

Carrera 1 Dificultad 3/10



• Para ganar es fundamental que pongas tu coche a la máxima velocidad posible, así que usa la técnica del rebufo en cuanto puedas y compite con Jersey XJ, que posee dos nitros.

• Al principio, cuando tengas que hacer el cambio de sentido, emplea el freno de mano para salir rápidamente.

• En los últimos metros, tendrás que pasar entre uno de los tres arcos del monumento de la plaza para no perder tiempo rodeándola. Aminora un poco y asegura la pasada, ya que un accidente en los últimos metros puede ser decisivo.

Carrera 2 Dificultad 6/10



• Para no fracasar en esta carrera, repleta de enormes saltos, deberás circular a gran velocidad y controlar a la perfección los aterrizajes de tu coche.

• Para deshacerte de tus rivales, usa un nitro a los pocos metros de la salida y reserva el otro para el final.

• A la izquierda del paso por los controles 2º, 15º y 13º hay unos callejones que acortan el camino y que normalmente tus rivales no utilizan. Introdúcete en el túnel que hay junto al checkpoint 14º y toma siempre las ramificaciones de la derecha para ahorrarte mucho tiempo.

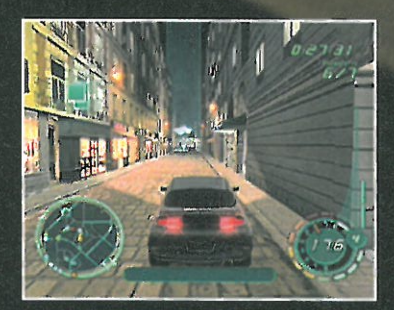
Reto 2: JULIE Y JEWEL Recompensa: Bryanston V

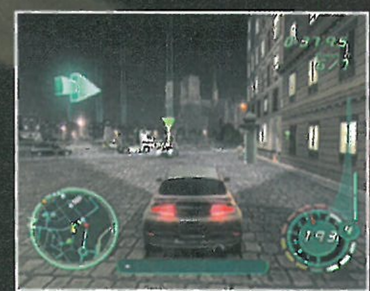
Carrera 1 Dificultad 3/10

• Una carrera con un trazado ovalado muy sencillo, donde no hay ningún atajo que te pueda servir.

• Puedes seguir cualquier orden, pero te recomendamos que nada más salir, sigas el camino de la derecha ya que la rampa del final te ayudará.

• La dificultad radica en habituarse al suelo empedrado y en esquivar los rivales que aparezcan de frente.





Carrera 2 Dificultad 6/10

• A media carrera pasarás por un túnel en el que hay surtidores de gasolina. Si chocas con ellos estallarán.

• Si es un coche patrulla o un rival el que choca y tú estás cerca, ten por seguro que habrá acabado la carrera para ambos.

• Reserva tus nitros para el final de la carrera, donde unas grandes pendientes ayudarán a que tu coche vuele.





Reto 3: STEPHANE Recompensa: Alarde

Carrera 1 Dificultad 3/10



• Podrás tomar en el orden que quieras los controles que hay en las plazas.

• Como la distancia entre unas y otras es muy grande, evita las calles estrechas para poner a tope tu coche.

• A la hora de elegir el orden de pasada, ten en cuenta que dejar la plaza que está más cerca de meta para el final te ahorrará tiempo.

• Una buena técnica para ganar la carrera es seguir a Stephane durante todo el recorrido y adelantarle en los últimos metros con un nitro.

Carrera 2 Dificultad 4/10



• En esta carrera no necesitas tomar ningún tipo de atajo ni hacer maniobras arriesgadas, simplemente móntate en el coche que más velocidad punta tenga y evita los accidentes. Conduce rápido, pero con cuidado.

• Aprovecha el rebufo de tu predecesor en la cuesta que hay nada más comenzar para colocarte en cabeza durante toda la carrera.

• Cuando cojas por tercera vez el túnel, toma la primera ramificación a la izquierda y en la siguiente a la derecha para no desviarte.

Reto 4: PRIMO Recompensa: Schneller V8

Carrera 1 Dificultad 4/10

• Circula a la máxima velocidad posible por la carretera que hay junto al río en la dirección que prefieras.

• Aprovecha las salidas a la autopista que hay junto a este trazado para realizar saltos que te ahorrarán un poco de tiempo que podrás aprovechar.

• Cuando saltes ten mucho cuidado, ya que si aterrizas en el agua estarás eliminado de la carrera.



Carrera 2 Dificultad 5/10





• Nada más salir, usa el freno de mano para dar media vuelta rápidamente y toma la calle de la izquierda.

• A mitad de la carrera pasarás por un túnel donde hay peligrosos surtidores de gasolina, así que extrema bastante las precauciones.

• Antes del último checkpoint hay un edificio con una rampa para atravesar el río y llegar a meta si usas un nitro.

Reto 5: IAN Recompensa: Flipon X y Monzón

Carrera 1 Dificultad 5/10

• El primer atajo de este circuito lo encontrarás tras pasar el tercer checkpoint, acortando por un pasadizo que hay entre dos edificios.

• Al rebasar el cuarto control, usa las escaleras de un edificio como rampa para atravesar una cristalera que te llevará al siguiente checkpoint.



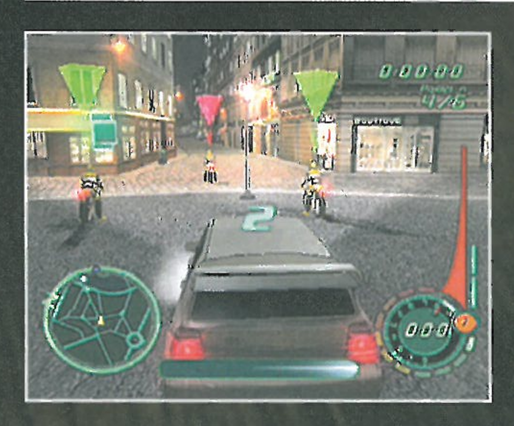
Carrera 2 Dificultad 3/10

• Como tus rivales son motos, no dudes en embestirlos en cuanto tengas una oportunidad para tirarlos al suelo. Ellos harían lo mismo contigo.

• Olvídate de atajos estrechos y coge las avenidas para pasar lo más rápido posible por los cuatro checkpoint que hay en cada esquina de la ciudad.



Carrera 3 Dificultad 2/10



• Para arrollar a todos los moteros desde el principio, deja que te adelanten en los primeros metros de la carrera y usa un nitro.

• Se trata de una carrera muy fácil donde el único problema radica en encontrar la meta, situada en un párking subterráneo.



Reto 6: FARID Recompensa: Stadt y Victory

Carrera 1 Dificultad 2/10

• La mayor parte de esta carrera discurre por los túneles de la ciudad, por lo que debes olvidarte del mapa: no te va a servir de nada.

• Circula por los túneles pegado a la pared para no chocarte con los pilares que hay en el centro, lo que te haría perder muchísimo tiempo.

• Entre el último control y la meta, usa la rampa con un nitro para volar por encima del río y ahorrarte un montón de tiempo.

• Ten mucho cuidado con la pasma cuando salgas de las catacumbas, ya que tu rival, aunque es un pésimo piloto, está huyendo de la justicia.



Carrera 2 Dificultad 3/10

• Tienes dos minutos para despistar a la agobiante policía que te persigue y llegar al punto señalado. La mejor zona para despistarlos son las cuestas que hay cerca de la zona de reunión.

• Nada más salir, usa los dos nitros para intentar dejar atrás a la pasma.



Carrera 3 Dificultad 6/10

• A los pocos metros de salir, pasa entre los arcos que hay junto a la catedral. De este modo ahorrarás un tiempo precioso.

• Cuando rebases el último checkpoint, gira a la derecha y usa la rampa con un nitro para volar por París y recortar un buen trecho.

• Para ganar a tu rival, que está especialmente violento en esta ocasión, utiliza un coche veloz, como por ejemplo el Boost.





Reto 7: PAFAIT Recompensa: Modo Prego

Carrera 1 Dificultad 8/10





• Una carrera con multitud de saltos y rampas, donde debes controlar a la perfección la estabilidad de tu coche.

• Tras el primer control, gira a la izquierda y métete por el paseo peatonal (izquierda) para coger la rampa.

• Cruza el tercer control, gira a la izquierda y sigue recto hasta un túnel que acabará en una rampa.

• Después, coge una segunda rampa para atravesar por el aire unos cuantos edificios con la ayuda de un nitro.

• Tras el siguiente "check", da media vuelta con el freno de mano y no tomes el atajo que hay a continuación.

• Al acercarte a la meta reduce un poco la velocidad, ya que se encuentra un poco escondida entre dos edificios.

Carrera 2 Dificultad 6/10

• Hazte con el modelo Schneller V8, ya que es el coche más rápido, para atravesar como una bala las avenidas.

• Debido a la espesa niebla, deberías alejar lo máximo posible la cámara para ver mejor el tráfico que te rodea.

• Aunque no hay ningún atajo útil, circula por la mediana de las carreteras de doble sentido.

• No dudes en emplear los dos nitros y la técnica de rebufo para alcanzar la máxima velocidad posible.

• Evita dar la vuelta a las dos plazas por las que pasarás colándote por los arcos de los monumentos.

• Cuando te introduzcas en el túnel, toma en primer lugar el camino de la derecha y luego el de la izquierda.







TOKYO

Las innumerables pistas a distinto nivel te obligarán a aprenderte de memoria la ciudad para evitar perderte en mitad de una carrera. Olvídate de las grandes avenidas espaciosas de París y Los Ángeles y recuerda que en Japón se conduce por la izquierda.

Edificio / Pared  Agua  Túnel  Atajo  Rampa — Vía de tren

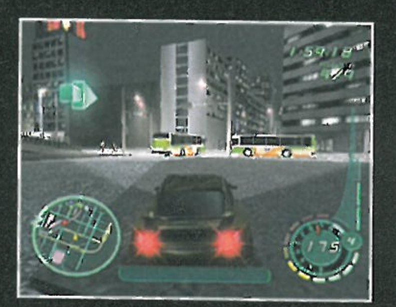
Reto 1: RICKY Recompensa: Vortex 9

Carrera 1 Dificultad 7/10

• A los pocos metros de la salida, toma el camino de la derecha para acortar la distancia al primer control.

• Cuando llegues al sector sur, toma las pasarelas elevadas para evitar chocar con los autobuses aparcados.

• Tras coger el último checkpoint, gira la primera calle a la derecha y sigue recto para atravesar la siguiente manzana por el callejón.





Carrera 2 Dificultad 4/10





• Nada más salir verás frente a ti un escaparate que te servirá para atajar, igual que la rampa que verás si giras a la derecha del segundo control.

• Más adelante, después del quinto checkpoint, gira a la izquierda y acorta por los almacenes de descargas.

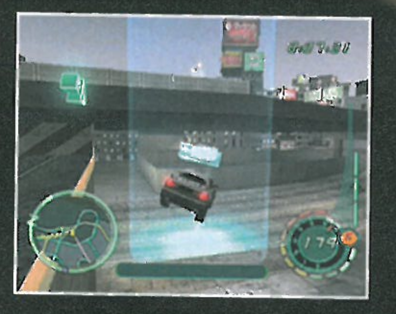
• Para llegar a meta súbete por la pasarela elevada del sector sur que ya conoces de la carrera anterior.

Reto 2: SHING Recompensa: Luxor XT y NSMC 15

Carrera 1 Dificultad 2/10

• Una contrarreloj en la que dispones de 45 segundos para llegar al primer control y un extra de 75 segundos para llegar hasta el final.

• Reserva los nitros para cuando te veas más apurado de tiempo y usa las vías del tren para llegar sin problemas hasta la meta.





Carrera 2 Dificultad 3/10

• Aunque sólo tengas que competir contra Shing, la multitud de autobuses que se cruzarán en la carrera hacen que la dificultad se incremente.



• Por si fuera poco, la policía en este desafío se mostrará especialmente persistente, así que procura despistarla y no atascarte en los controles.

• Cuando rebases el tercer control, sigue recto sin miedo y cuélate en un callejón para atravesar la manzana.

• Reserva al menos un nitro para la rampa del parque situada al final de la ruta. Si la coges bien, conseguirás llegar volando directamente a meta y seguro que como ganador.

Carrera 3 Dificultad 5/10



• Antes de la salida, orienta tu coche en la misma dirección que los demás usando el acelerador y el freno de mano.

• Reserva tus tres nitros para asegurar los tres grandes saltos con los que debes cruzar el río.

• Tras el 9º control, pisa a tope para usar la rampa. Tras el último, sigue recto, atraviesa los almacenes y toma otra rampa.



Reto 3: HALEY Recompensa: Saikou

Carrera 1 Dificultad 9/10

• La extrema dificultad de esta carrera viene provocada por la rapidez de tus contrincantes y la necesidad de revisar continuamente el mapa para saber dónde están los checkpoints.

• Como puedes cruzarlos en el orden que quieras, comienza por aquellos que se encuentran más alejados de la meta y deja para el final los que están más cerca, ¿de acuerdo?.





Carrera 2 Dificultad 6/10





• La niebla, la abundancia de tráfico y la dureza policial complican la prueba.

• Para ganarla, necesitas un coche de gran potencia y olvidarte de los atajos para circular por las avenidas.

• El único callejón que te puede ser útil es el que encontrarás en la barriada del norte, tras el sexto control.

• Acuérdate de alejar la cámara para ganar visibilidad.

Reto 4: NIKKO Recompensa: Knight

Carrera 1 Dificultad 5/10

• La lluvia hace que los coches patinen: evita los cambios de calle.

• Tras cruzar el puente, gira a la izquierda y luego la segunda a la derecha para subirte a las vías del tren.

• Tras el último checkpoint, sigue recto para acortar por el callejón.



Carrera 2 Dificultad 6/10

• Una crono en la que dispondrás de 15 segundos para pasar cada control.

• No hay atajos: conduce con tu mejor coche lo mejor que puedas y cuidado en las incorporaciones.

• Reserva los nitros por si sufres un accidente y dispones de poco tiempo.



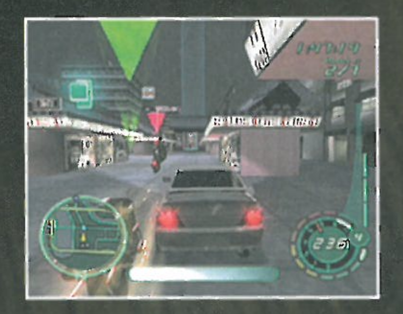
Reto 5: ZEN Recompensa: Nousagi

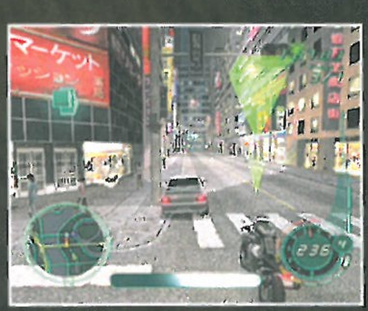
Carrera 1 Dificultad 2/10

• Una carrera muy fácil contra un grupo de 8 moteros bastante malos.

• No dudes en tirarlos al suelo a base de golpes con tu coche.

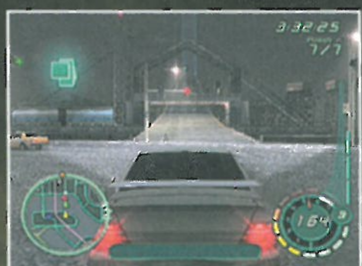
• El único atajo que te podría servir de algo en esta carrera es un pasadizo que atraviesa la manzana situada delante del séptimo checkpoint. Pero tampoco lo necesitarás.





Carrera 2 Dificultad 5/10





• Para llegar al tercer checkpoint, sube por las rampas que encontrarás entre los pilares de los raíles del tren.

• Una vez pases el cuarto control, atraviesa el centro comercial rompiendo el escaparate y saltando por las escaleras mecánicas.

• Reserva un nitro para el vuelo que te permitirá atravesar el río y que está justo antes del penúltimo control.

Reto 6: KENICHI Recompensa: Saikou SX

Carrera 1 Dificultad 6/10

• Nada más tomar el segundo control, gira a la derecha y la siguiente a la izquierda para llegar al tercero.

• Tras pasarlo, avanza un poco por el puente y tírate, rompiendo la verja que verás en la siguiente calle perpendicular.

• Tras atravesar el quinto control, sigue recto para cruzar la zona de edificios y salta por la rampa junto al río.





Carrera 2 Dificultad 3/10





• Para enfrentarte al desafío, deberías conocer todos los rincones de Tokyo.

• Tienes que golpear a los nueve coches de una carrera en la que tú no participas.

• Dispones de 2 minutos y un coche patrulla de gran potencia y 4 nitros.

• Con un roce los dejarás K.O., así que arrímate a ellos cuando puedas y ataja por las calles para alcanzarlos.

Carrera 3 Dificultad 6/10

• Otra carrera donde lo más importante es que sepas controlar tu coche en asfalto mojado y obtengas una buena velocidad punta. A estas alturas no deberías tener problemas.

• El único atajo que te puede servir de algo es el callejón situado después del tercer control, entre dos edificios que te encontrarás de frente. Ya sabes, acelera a tope.





Reto 7: MAKOTO Recompensa: Torque JX

Carrera 1 Dificultad 3/10

• La carrera es sobre mojado, así que coge un coche con buena maniobrabilidad aunque pierdas potencia.

• Tras el 5º control, gira a la derecha y usa la cuesta para subir a los raíles.



• Tras el séptimo checkpoint, sigue recto y toma rampa que cruza el río.

• Para llegar al control 10, ataja por los túneles del estadio cubierto para no arriesgarte con los jardines.

• Tras el "check" 14, sigue recto y toma el callejón del edificio que verás.

• Antes del 17, sube por las pasarelas del sector sur para evitar los autobuses. Atraviesa el centro comercial.

• Para llegar a meta, evita rodear el castillo y usa los túneles de debajo.

Carrera 2 Dificultad 8/10

• Una contrarreloj de 3 minutos y 30 segundos bastante sencilla.

• La única dificultad reside en no caerte al agua en los dos saltos que te servirán para atajar antes de llegar al primer control y luego al segundo.

• Como ya es habitual, emplea los nitros si crees que tu velocidad no es lo suficientemente alta como para volar por encima del río.





ESTRATEGIASPASSWORDSCÓDIGOSCONSEJOS

Trucos PS2

Juegos Platinum de la A a la Z

[#]

007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO

Introduce estos trucos durante el juego, sin pausar en ningún momento:
• **Modo Dios:** Start, ■, ▲, ✖, ■, ●,Start.
• **Seleccionar nivel:** Start, ■, ▲, ✖, ■, ●.
• **Sin vídeos:** Start, ■, ●, ■, ●, ■, ●, Start.



ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

• **Código de la biblioteca:**
En la segunda planta de la biblioteca verás un panel secreto que requiere un código. Es 3926.

ARMY MEN RTS

Mantén presinado **R2** durante el juego y pulsa estas secuencias:
• **5.000 unidades de plástico:** ▲, ●, ■, ✖, ▲, ■.
• **Más colores:** ■, ▲, ■, ■, ✖, ●.
• **Conseguir 2.000 unidades de electricidad:** ▲, ■, ●, ✖, ▲, ✖.

• **Conseguir más recursos:** ■, ■, ■, ▲, ●, ✖.
• **Soldados en paracaídas:** ●, ■, ●, ■, ▲, ▲.

[B]

BUFFY CAZAVAMPIROS: CHAOS BLEEDS

MOVIMIENTOS DE LA CAZADORA (Buffy o Faith)

Ataques estáticos:

• ✖,✖ ■	• ✖, ■, ✖
• ✖, ■, ■	• ✖, ✖, ✖
• ■, ■, ✖	• ■, ✖, ■
• ■, ✖, ✖	• ■, ■, ■
• ■, ■, ↓ + ■	• ✖, ✖, ↓ + ✖
• ↓ + ✖	• ↓ + ■
• ↑ + ✖, ✖, ✖	• ↑ + ■, ■, ■
• ↑ + ↑ + ✖	• ✖ + ■
• ↑ + ↑ + ■	

Ataques corriendo:

• ✖, ✖, ■	• ✖, ■, ✖
• ✖, ■, ■	• ✖, ✖, ✖
• ■, ■, ✖	• ■, ✖, ■
• ■, ✖, ✖,	• ■, ■, ■
• ✖, ↓ + ✖	• ■, ↓ + ✖
• ■, ■, ↓ + ■	• ■, ↓ + ■

Ataques cuerpo a cuerpo:

• ✖, ✖, ■	• ✖, ■, ✖
• ✖, ■, ■	• ✖, ✖, ✖
• ■, ■, ✖	• ■, ✖, ■
• ■, ✖, ✖	• ■, ■, ■

HECHIZOS DE WILLOW
• **Shockwave:** ■
• **Fireball:** ✖, ✖
• **Sun Spell:** ✖, ✖, ■
• **Shield:** ✖, ■
• **Homing Missile:** ✖, ■, ✖
• **Sonic Blast:** ✖, ✖, ✖
• **Possession:** ✖, ■, ■

BURNOUT 2

• **Trucos en el modo Crash:**
Completa los 15 escenarios de Crash con medallas de oro, se desbloquearán dos trucos: RUNAWAY (sin frenos) y FREE RUN (sin tráfico).
• **Persiguiendo a...**
Para desbloquear este modo tendrás que superar 6 pruebas Pursuit en los modos de Campeonato, en las conseguirás el coche del malo de cada persecución y el de policía.
• **Trucos en el modo Campeonato:**
Completa todas las carreras con medalla de oro para poder desbloquear el truco de la INVULNERABILIDAD y el campeonato Custom Series en el menú principal, con nuevos retos y coches que conseguir compitiendo.
• **Trucos en el modo Pursuit:**
Con ganar las seis carreras del modo Pursit se desbloqueará el truco INFINITE BOOST.



COLIN MCRAE RALLY 3

• **Los códigos:**
Vienen dados por los códigos bonus de cada juego, los cuales varían. Los siguientes trucos que te damos sólo tienen validez para los discos que tengan el mismo código bonus.
Para intentar cambiar tu código de bonus, borra tu partida salvada y carga de nuevo el juego. De esta manera obtendrás otro código bonus distinto. Repite el proceso hasta que obtengas el código deseado. Suele funcionar casi siempre con ocho intentos.
• **Jet:**
GOBUUR: código bonus 0976.
LOWWOH: código bonus 1154.
YJBATU: código bonus 1432.
RUGSSH: código bonus 1866.
• **Buggy:**
NQFIPE: código bonus 097.
VURCNU: código bonus 1432.
• **Hovercraft:**
IURUOT: código bonus 0976.
MHXIPE: código bonus 1154.
NXDLLB: código bonus 1432.
BKQBAU: código bonus 1866.
• **Tanque de combate:**
LHZWOH: código bonus 0976.
ZIIUUR: código bonus 1154.
ZSSDBU: código bonus 1432.
LWXEIF: código bonus 1866.
• **Coches R/C:**
WWBDBU: código bonus 0976.
AQVATU: código bonus 1154.
GBPWOH: código bonus 1432.
PFKCXQ: código bonus 1866.
• **Ford Super Focus:**
OQJZZY: código bonus 0976.
UYNFVA: código bonus 1154.
LPGXUE: código bonus 1432.
WSNBSB: código bonus 1866.
• **Todos los coches:**
MKCLLB: código bonus 0976.
WWACNU: código bonus 1154.
FMGUOT: código bonus 1432.
OQJHOK: código bonus 1866.
• **Todas las pistas:**
ODIATU: código bonus 0976.
XWUDBU: código bonus 1154.
RVNUUR: código bonus 1432.
ODIFCS: código bonus 1866.
• **Todas las partes:**
FHPCNU: código bonus 0976.
UZVLLB: código bonus 1154.
HZUWOH: código bonus 1384.
KEZIPE: código bonus 1432.
FHPIWQ: código bonus 1866.
• **Niveles de dificultad:**
WSNXZU: código bonus 0976.
AUNAMA: código bonus 1154.
UXNKFB: código bonus 1432.

COMMANDOS 2

• **Passwords de misión:**
El juego cuenta en total con 10 misiones, y te indicamos los passwords para poder acceder a cada una de ellas en los tres niveles de dificultad que te darán a elegir, es decir, Normal, Difícil y Muy Difícil.
Introduce cualquiera de ellas como si fuera tu nombre de jugador. Otra opción es introducir el código PAQUIRRIN como si fuera tu nombre, con lo que desbloquearás todas las misiones.
1. XHGDR / PLKUM / PVTSL.
2. WKUC4 / JE5SH / SKDJF.
3. YSM51 / DFY3B / 3DYNG.
4. B7D8F / K9D3H / 9BG3S.
5. 3GHSL / NMWQ9 / KJWJK.
6. AZLM1 / 16G3L / E2J7H.
7. JAHSG / WL3CZ / 2X78Y.
8. UN63A / LPQ6T / TRIB4.
9. VAZ2P / SRCM8 / TRD78.
10. 9TT5W / PAEN8 / 1LPQD.

CONFLICT: DESERT STORM

• **Menú de trucos:**
En el menú principal pulsa: **■, ■, ●, ●, L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2.**
• **Más trucos:**
Si tienes un teclado USB, conéctalo a la consola y pulsa cualquiera de estas teclas para activar distintos trucos que te vendrán muy bien.
· Sacar el menú Debug: pulsa L.
· Reducir el daño: pulsa K.
· Invertir el punto de mira: pulsa Y.
· Congelar la acción: pulsa X.



DEAD OR ALIVE 2

• **Cambiar peinado de Helena:**
Cuando selecciones a Helena, usa el ● para hacer que tenga una larga coleta de cola de caballo, o la ✖ para que sea un tercio más corta.
• **Truco en el Modo Survival:**
Elige este modo de juego y, una vez que el nivel haya sido cargado y comience la pelea, pulsa el Eject en la consola. Esto hará que la bandeja con el disco se abra y salga pero no te preocupes, porque la pelea continuará.
Una vez que hayas dejado "K.O." a tu contrincante, puedes seguir golpeándole en el suelo todas las veces que quieras sin que él se levante y sin que aparezca ningún luchador nuevo en pantalla. Efectúa un ataque especial (ejemplo, ↑ + Puñetazo + Patada), cada vez que le golpees recibirás un bonus. Cuando te canses, introduce el disco en la consola y tras 10 segundos la música volverá y continuará el juego.
• **Aumentar las formas de todas las luchadoras:**
Desde el Menú principal selecciona "Opciones". Aquí elige "Configuración del Juego" y después "Otros". Desde aquí ve a la opción "Edad", donde puedes modificar la "edad" de tus personajes, desde los 13 años hasta los 99. Esto no se aprecia, excepto cuando las luchadoras saltan mucho o se mueven rápido.
• **Cambiar el peinado de Kasumi:**
Cuando selecciones a Kasumi, usa el ● para que tenga una trenzada o ✖ para que lleve una coleta normal.

DEVIL MAY CRY

• **Dificultad Hard:**
Acábate una vez el juego para desbloquear este nuevo modo.
• **Modo Legendary Dark Night:**
Acábate el juego en la dificultad Hard para desbloquear este otro modo.
• **Modo Dante Must Die:**
Acábate el juego en la dificultad Legendary Dark Night.
• **Super Dante:**
Supera el modo de juego Dante Must Die para conseguir la opción Super Dante, que te permitirá transformarte en demonio y usar magia en cualquier momento del juego. ¿A que mola?
• **Dificultad Fácil automático:**
Termina cada misión usando sólo entre 1 y 3 continuaciones y abrirás una opción al principio de la siguiente misión que te preguntará si quieres cambiar a dificultad Fácil. Si aceptas, no podrás volver al modo Normal.

DEVIL MAY CRY 2

• **Modo Bloody Palace:**
Supera el juego con Dante y con Lucia para desbloquear este modo de juego, donde la sangre salpica bastante.
• **Desbloquear a Trish:**
Supera el juego normal en modo Hard con Dante.
• **Modo Dante Must Die:**
Supera el juego normal en modo Hard con Dante.
• **Modo Lucia Must Die:**
Supera el juego normal en modo Hard con Lucia.
• **Selección de misiones:**
Supera el juego una vez con Dante y con Lucia.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI

• **Desbloquear Androide 16:**
Completa "Aim For Perfect Form".
• **Desbloquear a Cell, Androide 17 y a Gohan adolescente:**
Juega en "The Androids Saga" con cualquier nivel.
• **Desbloquear a Freiza, Ginyu y Recoome:**
Juega en "The Namek Saga" con cualquier nivel.
• **Desbloquear a Mr. Satán:**
Gana un Torneo Mundial en el nivel de juego "Adepto".
• **Radditz, Vegeta y Nappa:**
Juega en "The Saiyan Saga" con cualquier nivel.
• **Desbloquear a Saiyaman:**
Gana un Torneo Mundial en el nivel de juego "Advanced".
• **Conseguir la habilidad Super Saiyan (solo Goku):**
Juega en "The Namek Saga" con cualquier nivel.
• **Desbloquear a Super Vegeta:**
Completa "Vegeta's Confidence".
• **Desbloquear a Yamcha:**
Completa "Aim For Perfect Form".
• **Conseguir la habilidad Super Saiyan (solo Vegeta):**
Juega en "The Androids Saga" con cualquier nivel.

007 NIGHTFIRE

Para introducir los códigos, ve a Codenames y a Secrets Unlock.
• **Láser más rápido:** PHOTON.
• **Todos los niveles:** PASSPORT.
• **Actualizar gadgets:** Q LAB.
• **Pistola de oro:** TARGET.
• **Cargador mayor para el rifle de francotirador:** MAGAZINE.
• **Desbloquear personajes en modo Multijugador:**
Si introduces cualquiera de estos códigos de igual forma que los anteriores, conseguirás desbloquear a todos estos personajes, buenos y malos, en el modo Multijugador.
• Oddjob: BOWLER.
• Xenia: JANUS.
• Christmas Jones: NUCLEAR.
• Baron Samedi: VOODOO.
• Bond Tux: BLACKTIE.
• Goldfinger: MIDAS.
• Jaws: DENTAL.
• Scaramanga: ASSASSIN.
• **Extras Multijugador:**
• Modo Destrucción: TNT.
• Modo Asesinato: SCOPE.
• Traje de pato: Number 1.
• Escenario explosivo: BOOM.
• Goldeneye Strike: ORBIT.
• Mejorar el arma tranquilizante: SLEEPY.



• **Desbloquear a Trunks:**
Completa el episodio "Perfect Form Cell Complete".
• **Niveles alternativos:**
Pulsa ■ en lugar de ✖ cuando selecciones el nivel Cell o Valley.
• **Conseguir la habilidad Super Saiyan y Super Saiyan (sólo para Gohan adolescente):**
Juega en "The Androids Saga" con cualquier nivel.
• **Desbloquear a Zarbon:**
Completa "Vegeta's Attack".
• **Trajes alternativos:**
Pulsa **R1** y **R2** en la pantalla de cambio Capsule para ver los trajes alternativos de los personajes. Pulsa **L1** y **L2** para hacer zoom.
• **Finales alternativos:**
Tras completar el modo Historia, puedes volver atrás y realizar nuevas misiones para desbloquear personajes y objetos. Tras completarlas otra más se abrirá donde la historia cambia.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2

• **Obtener todas las cápsulas Breakthrought:**
Primero tienes que tener una partida grabada Consigue un par de habilidades en el tablero y ve a la tienda de habilidades. Cuando vayas a salir de esta pantalla, y Bulma diga "Come again", presiona **R1, R2, L1** y **L2** al mismo tiempo y aguanta unos segundos con los botones pulsados. Al salir, verás que tu barra de porcentajes ha aumentado un grado. Repítelo hasta tener el 100% y regresa otra vez a la tienda. Descubrirás que están todas las cápsulas del juego.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO

• **Conseguir el pez:**
Antes de llegar al segundo campamento con los dos trolls y los lobos, busca un árbol caído. Síguelo hasta lo alto de la colina y conocerás a Gollum. Después de un vídeo, la criatura te arrojará un pescado que sustituirá a la espada de Aragorn.

ENTER THE MATRIX

En el modo "Hackeo" del juego, desbloquea el comando "Cheats.exe" de la unidad A: e introduce cualquiera de estos códigos (antes tienes que tener una partida grabada del juego en la tarjeta de memoria o no funcionará):
• **Munición infinita:**
CHEATS 1DDF2556.
• **Potencia máxima de fuego:**
CHEATS 0034AFFF.
• **Invisibilidad:**
CHEATS 1DDF2556.
• **Los enemigos no te ven:**
CHEATS 0034AFFF.
• **Los enemigos dejan de oirte:**
CHEATS FFFFFFF1.
• **Modo silencioso:**
CHEATS FFF0020A.
• **Modo turbo:** CHEATS 7F4DF451.
• **Doble velocidad:**
CHEATS FF00001A.
• **Modo dos jugadores:**
CHEATS D5C55D1E.
• **Gravedad baja:**
CHEATS BB013FFF.
• **Mayor velocidad de la Logos:**
CHEATS 7867F443.
• **Desbloquear modo "Taxi":**
CHEATS 312MF451.
• **Nivel bonus test:**
CHEATS 13D2C77F.
• **Salud infinita:**
CHEATS 7F4DF451.
• **Tiempo Foco infinito:**
CHEATS 69E5D9E4.
• **Munición infinita:**
CHEATS 1DDF2556.

ESDLA: LAS DOS TORRES

Pausa el juego, presiona y mantén R1, R2, L1 y L2 y después pulsa:
• **Rellenar salud:**
▲, ↓, ✖, ↑.
• **Rellenar munición:**
✖, ↓, ▲, ↑.
• **Proyectiles infinitos:**
■, ●, ✖, ▲.
• **Nivel del personaje al máximo:**
▲, ●, ▲, ●.
• **Enemigos pequeños:**
▲, ▲, ✖, ✖.
• **Devastar siempre:**
■, ■, ●, ●.
• **Invulnerable:**
▲, ■, ✖, ●.
• **Cámara lenta:**
▲, ●, ✖, ■.
• **Jugar con Isildur:**
Supera el juego con Aragorn, Gimli y Legolas, para desbloquearlo.

ESTO ES FÚTBOL 2003

Pulsa estas secuencias en el menú principal.
• **Ver créditos:**
L2, L1, L1, L2, L2, L2
• **Sonidos de granja:**
L1, L1, R2, ↑, ↓, →
• **Sonidos de payasos:**
L1, L1, L2, R2, R2, R1
• **Comentarios más rápidos:**
L2, R2, R1, R2, L2, R2

EVIL TWIN

Los siguientes trucos que te damos a continuación se introducen en el menú del juego "Códigos":
• **Vidas infinitas:** ✖, ■, ▲, ✖, ●.
• **Super disparos:** ●, ▲, ▲, ■, ✖.
• **Disparos rápidos:** ■, ▲, ✖, ▲, ●.
• **Rebotes:** ●, ■, ●, ▲, ✖.
• **Visión:** ●, ●, ✖, ▲, ■.
• **Francotirador:** ■, ●, ✖, ▲, ●.

EXTREME G3

• **Todas las pistas:**
Durante el juego, en cualquier pantalla, pulsa: **L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1** y después todos los botones de arriba a la vez. Aparecerá un mensaje en pantalla.
• **Municiones infinitas:**
En la pantalla de selección de equipo, pulsa: **L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1.**
• **Blindaje y turbo infinitos:**
Desde el Menú Principal, pulsa a la vez la siguiente combinación: **L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2,** y por último **R1 + R2.**
Si lo has hecho todo bien, aparecerá un mensaje en pantalla que dice "Energía Ilimitada". Empieza una partida y disfrutarás de turbos infinitos una vez que actives tus armas y el turbo después de la salida. Tendrás que introducir el código en cada carrera para que sea efectivo.
• **Challenge Extreme Tour:**
En el menú principal pulsa: **L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1+R1, L2+R2.**

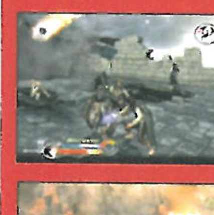


FINAL FANTASY X

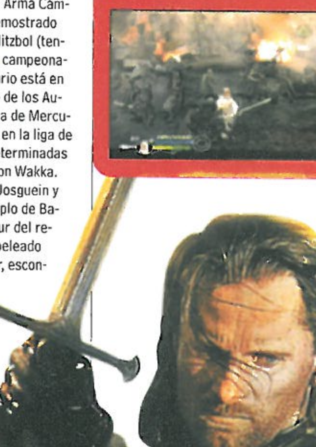
• **Localización de los diccionarios Albhed:**
•1: En el suelo del Barco Zalvage de los albhed, cerca del punto para salvar la partida.
•2: En el suelo del Albergue de la Legión en Besaid, cerca de la entrada.
•3: En el mostrador del bar de Kilika.
•4: En el suelo de los vestuarios de los Luca Goers, en el suelo detrás de un jugador.
•5: En el suelo de la Sala de Propulsión del Ferry Liki.
•6: En el suelo del Auditorio en Luca.
•7: Te lo dará el albhed Rin en su tienda.
•8: En el suelo del Puesto de Mando del Ferry Winno.
•9: Se le caerá a Shelinda al caer del chocobo.
•10: En el suelo de la Senda de las Rocas Hongo, en uno de los caminos de la izquierda antes de una plataforma Yevon.
•11: En el suelo del camino de Djose, a la derecha detrás de un gran pilar de piedra.
•12: en el Shupaf Norte, subiendo la rampa.
•13: en el suelo en una de las habitaciones de Guadosalam.
•14: te la da Rin en la LLanura de los Rayos si contestas que llevas bien los estudios.
•15: en el bosque de Macalania, frente a Oaka.
•16: a la izquierda de la puerta de la tienda del lago de Macalania.
•17: por el camino de la izquierda, en el Desierto de Sanubia.
•18: por el camino de la derecha en el Desierto de Sanubia.
•19: en el Hogar Albhed, a la izquierda del punto para salvar.
•20: Hogar Albhed, en la habitación de la izquierda del pasillo principal.
•21: Hogar Albhed, desde la bifurcación en el camino de la derecha.
•22: en el puente antes de entrar en el recinto de la prueba de Bevelle.
•23: en la esquina de la izquierda, al norte, de la Llanura de la Calma.
•24: a la izquierda del Templo de Remiem, sin entrar.
•25: en la cueva del Orador Robado.
•26: en uno de los caminos de las Ruinas Omega.
• **Localización de las Esferas de Jecht:**
•En el Bosque de Macalania, al derrotar a la Esfera Amorfa.
•En el Bosque de Macalania, tras la escena de amor, en el camino de la izquierda.
•En el camino del Monte Gagazet, hacia el Norte.
•Al sur, en el camino Viejo de Miihen.
•En la zona Sur de la Llanura de los Rayos, junto a uno de los pararrayos de la derecha.
•En Besaid a la derecha del Templo.
•En el puesto de mando del Ferry Liki.
•En el vestuario del Estadio de Luca.
•En la Senda de las Rocas Hongo.
•En la Orilla Sur del Río de la Luna.
• **Eones ocultos:**
Aparte de los eones que conseguirás normalmente en los Templos, podrás obtener tres invocaciones más que se encuentran ocultas en distintas zonas de Spira. Para llegar hasta ellas tendrás que realizar distintas tareas de búsqueda, que ahora te explicaremos más detenidamente.
• Yojimbo: Cuando te dirijas al Monte Gagazet, a la derecha de la entrada encontrarás un camino que te llevará a la Cueva del Orador Robado. Entra en ella y avanza hasta el final para encontrarte con una invocadora fantasma. Tendrás que derrotarla antes de seguir avanzando en busca del Eón que necesitas. Cuando llegues a una plataforma con el símbolo de Yevon, escoge la dirección superior para llegar a la cámara del orador.
Tendrás que tener una buena reserva de Guiles para poder contratar sus servicios. De cualquier forma regatea un poco para que te salga más barato. Cuando lo tengas, tendrás que pagar por sus servicios cada vez que lo invoques. En la cueva encontrarás cofres con objetos necesarios.
• Ánima: Tendrás que llegar hasta el Templo de Baaj, y para ello tendrás que introducir las coordenadas exactas en el menú del Barco Volador: Coordenada X: entre 11 - 16; Coordenada Y: entre 57 - 63. Dirígete hacia allí y sumérgete en el agua.
Al nadar un poco te tocará enfrentarte con el enemigo del que huyó Tidus al principio.
Será un enemigo duro de pelar, pero a estas alturas, no deberías tener demasiados problemas. Eso sí, procura que al darle el golpe final, ninguno de los miembros del equipo se encuentre en el interior del bicho, ya que el contraataque será más potente.
Cuando lo hayas derrotado, entra en las ruinas y avanza hasta el final. Llegarás a una sala con seis estatuas las cuales se activarán cuando te acerques; lo harán todas menos una, la que corresponde al tesoro oculto del recinto de la prueba de Zanarkand. Tendrás que dirigirte ahora hacia allí para conseguir el tesoro oculto.
Con el barco volador llegarás rápidamente y para conseguir el cofre tendrás que resolver los puzzles pero esta vez accionando todas las baldosas blancas. Una vez lo hayas conseguido, vuelve al Templo de Baaj, acciona las seis estatuas y recoge a tu Eón.
• Hermanas Magus:
Para conseguir este Eón necesitas dos objetos importantes: una Corona de Pimpollos y una Corona de Flores. Para conseguir la Corona de Pimpollos necesitarás capturar a todas las criaturas del Monte Gagazet, y llevarlas a la zona de entrenamiento de la Llanura de la Calma. Para obtener la Corona de Flores, lucha con Belgemine en el Templo de Remiem y vence a unos cuantos eones hasta que te la dé como premio. Con estos dos objetos, dirígete a la puerta luminosa que hay en el Templo de Remiem, detrás de Belgemine. Con todas las invocaciones en tu poder, habla con Belgemine y pelea con los eones que falten para poder enviarla al Etéreo.
• **Las armas de los siete astros:**
Antes de empezar a buscar las armas, haz lo siguiente. En el Templo de Remiem (llegabas en chocobo), antes de entrar en el camino de la derecha te encontrarás un chocobo dispuesto a entrenar contigo. Si ganas la carrera, al final del circuito, podrás conseguir un Espejo Empañado.
Vuelve al Bosque de Macalania por el camino que hay desde la Llanura de la Calma. Allí te encontrarás con una mujer que ha perdido a su marido, ayúdala a buscarle. Lo encontrarás en el lugar donde pasaste la noche con todo el equipo antes de dirigirte a la Llanura de la Calma. Habla con él y vuelve a la zona donde estaba la mujer y el niño: éste habrá desaparecido. Avanza por el camino luminoso de la izquierda hasta que lo encuentres y en el mismo lugar en el que se encuentra, utiliza el Espejo Empañado en la roca.
El Espejo Empañado se convertirá en el Espejo de los Siete Astros y con él podrás abrir los cofres que contienen las últimas armas de los héroes. Pero no sólo esto, cuando tengas las armas y los objetos necesarios para montarlas (el Símbolo y el Emblema), vuelve a este lugar para montarlas. Cada personaje tiene su arma y necesita unos objetos que encontrarás en cofres o realizando alguna prueba. Te ofrecemos el lugar donde se encuentra el arma y su símbolo y emblema correspondientes.
1. Tidus: con el Barco Volador regresa a la Llanura de la Calma y busca en el precipicio Norte un camino secundario de bajada. Utiliza el Espejo Siete Astros en el símbolo del muro y aparecerá el Arma Artema.
El Símbolo del Sol está en un cofre en el campo de batalla tras derrotar a Yunalesca; y el Emblema del Sol lo obtendrás al ganar la carrera de chocobos contra la entrenadora en un tiempo de 0:00.
2. Yuna: Captura los monstruos que hay en la Llanura de la Calma y llévalos a la zona de entrenamiento. El entrenador te obsequiará con un cofre que sólo podrás abrir con el Espejo Siete Astros para obtener el Arma Nirvana. El Símbolo de la Luna se encuentra en el interior de un cofre en la playa de la Isla de Besaid.
El Emblema de la Luna lo obtendrás cuando consigas vencer a todos los Eones de Belgemine en el Templo de Remiem y la envíes al etéreo.
3. Auron: Primero busca el Sable Oxidado antes de entrar en la Caverna del Orador Robado, en un camino a la derecha. Después dirígete al camino de Djose y desde allí accede a la Senda de las Rocas Hongo, avanza por ella hasta que llegues a un entrante a la derecha; verás en el suelo una plataforma, con la que podrás subir a un nivel superior; inspecciona la estatua del soldado y utiliza el Sable Oxidado para revelar un símbolo en la pared; tócalo y el Espejo de Siete Astros te permitirá hacerte ahora con el Arma Masamune.
El Símbolo de Saturno está en un cofre en el Camino Viejo de Miihen, y el Emblema de Saturno lo conseguirás cuando captures a los 10 monstruos de las regiones de Spira, o 10 especies diferentes.
4. Kimahri: Si capturaste al fantasma Cactilio en al Llanura de los Rayos ahora podrás abrir el cofre cerrado para obtener el Arma Longinus. Para encontrar el Símbolo de Júpiter inspecciona las columnas de la izquierda que hay al final del Monte Gagazet, tras la batalla con Neoseymour. El Emblema de Júpiter lo obtendrás al capturar las mariposas irisadas de las dos zonas en el Bosque de Macalania.
5. Wakka: Dirígete a la taberna de Luca y habla con el dependiente del mostrador, que te dará el Arma Campeón del Mundo si has demostrado ser un buen jugador de blitzbol (tendrás que jugar bastantes campeonatos). El Símbolo de Mercurio está en una taquilla del vestuario de los Aurochs en Luca. El Emblema de Mercurio aparece como premio en la liga de blitzbol cuando tengas determinadas habilidades aprendidas con Wakka.
6. Lulú: tras de vencer a Josguein y antes de entrar en el Templo de Baaj, inspecciona la parte Sur del recinto circular donde has peleado con él para poder recoger, escondido en un hueco, un cofre con el Arma Caballero Cebolla. El Símbolo de Marte está en un cofre en el lado izquierdo de la plataforma, en el Etéreo. Para conseguir el Emblema de Marte esquiva 200 rayos en la Llanura de los Rayos.
7. Rikku: necesitarás descifrar la primera contraseña Albhed. Introduce MANODEDIOS en el menú del mapa en el barco volador y ve al nuevo destino; al aterrizar en el barranco, avanza hasta el final y después a la izquierda para encontrar el cofre con el Arma Mano de Dios. El Símbolo de Venus está en el Desierto de Sanubia, en la Zona Oeste en uno de los remolinos de arena; sólo tienes que encontrar el cofre. El Emblema de Venus lo obtendrás en el Pueblo Cactilio, en el Desierto de Sanubia, una vez hayas colocado las 10 esferas de los vigilantes en el monolito de piedra.

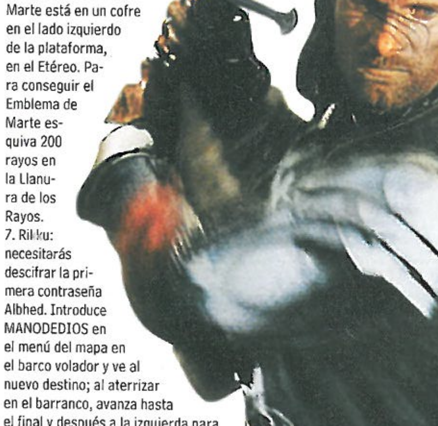
ESDLA: EL RETORNO DEL REY

• **Lista de trucos:**
Termínate el juego una vez y desbloquearás varios códigos. Para activarlos, dirígete al menú de pausa, mantén **R1, R2, L1, L2** e introduce estas combinaciones:
• **Restaurar salud:**
■, ■, ●, ●.
• **Modo Perfecto:**
●, ↑, ▲, ✖.
• **Devastar:** ▲, ↓, ▲, ↑.
• **Todas las mejoras:**
↓, ↑, ▲, ■.
• **Armas arrojadizas infinitas:**
■, ■, ↑, ●.
• **Invulnerable:** ■, ●, ■, ↓.
• **Indicador de objetivos:**
↑, ●, ↓, ■.
• **Desbloquear el combo de cuatro golpes para Aragorn:**
Pausa el juego, mantén **R1, R2, L1** y **L2** y pulsa:
↑, ■, ▲, ↓.









GTA VICE CITY

Todos los trucos se introducen mientras estás jugando, sin tener que dar a la pausa.

- **Gravedad baja:** →,R2,●, R1, L2, ↓,R1.
- **Multitud de armas:** R2, R2, R1, R2, L1, R2 ←, ↓, →, ↑, ↙, →, ↑.
- **Armadura:** R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Cambiar el tiempo:**
  - Normal: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ↓.
  - Lluvioso: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.
  - Niebla: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.
  - Ventisca: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.
  - Soleado: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ▲.
- **Más armas:** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑ ←, ↓, ↓, ↓.
- **Tráfico más rápido:** R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
- **Rellenar la salud:** R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Cámara lenta:** ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.
- **Saltar con el coche:** ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1. Para saltar, pulsa **L3**.
- **Suicidio:** →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.
- **Disminuir nivel de búsqueda:** R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Todos los coches explotan:** R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
- **Jugar con otros personajes:**
  - Red Leather: →, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →.
  - Candy Suxxx: **●, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ✖, L2.**
  - Hillary King: **R1, ●, R2, L1, →, R1, L1, ✖, R2.**
  - Ken Rosenberg: **→, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, ✖, R1.**
  - Lance Vance: **L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, L1.**
  - Phil Cassady: **→, R1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, →, ●.**
  - Ricardo Díaz: **L1, L2, R1, R2, ↓, L1, R2, L2.**
  - Sonny Forelli: **●, L1, ●, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, ✖.**
- **Aumentar el nivel de persecución:** R1, R1, ●, R2, ←, →, ←, →, ←, →.
- **Acelerar los días y las noches:** ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- **Todos los coches son negros:** ●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.
- **Todos los coches son rosas:** ●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.
- **Coches secretos:**
  - Bloodring Banger: ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
  - Bloodring Banger Race Car: ↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←.
  - Carrito de golf: ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
  - Hotring Race 1: R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
  - Hotring Race 2: R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2.
  - Fist Limo: R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
  - Tanque: ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
  - Mercedes: **R2, L1, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ●, ▲.**
  - Romero´s Hearse: **↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.**
  - Sabre Turbo: **→, L2, ↓, L2, L2, ✖, R1, L1, ●, ←.**
  - Camión de la basura: **●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L2, ●, →.**
- **Peatones locos:** ↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L1.
- **Atraer seguidores:** ●, ✖, L1, L1, R2, ✖, ✖, ●, ▲.
- **Aumentar la barra de energía:** Si llevas un buen coche, conduce de noche por una zona donde veas a señoritas "de buen ver". Para y espera un poco, alguna se acercará y se meterá en el coche. Conduce hasta un lugar tranquilo y detén el coche. Éste se moverá un poco, tu dinero bajará, tu vida aumentará de 100 a 125.
- **El coche blindado Almirante:** También es a prueba de fuego, explosiones y colisiones. Activa la misión "Guardian Angels" (la del Coronel Cortez) y acaba con todos los miembros de la banda haitiana. El Almirante es el coche blanco que Diaz conduce en la secuencia de vídeo. Falla en la misión de matar a Diaz o deja que el motorista haitiano escape con el dinero de Díaz. Una vez que la misión haya fallado, las puertas del Almirante estarán abiertas y podrás llevarlo al garaje de tu elección. Necesitas haber comprado una propiedad que tenga garaje.
- **Evitar el cansancio:** Cuando estés cansado, pulsa: **R2, L2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.**
- **Recarga rápida de arma:** Mientras tienes un arma seleccionada, pulsa **R2** y después **L2** para recargar.





FUTURAMA

Durante el juego, pulsa y mantén **L1 + L2** e introduce estos trucos. Un efecto de color aparecerá en pantalla si lo haces bien.

- **Todos los extras:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ●, Select.
- **5 vidas extra:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ↓, Select.
- **Cargas completas:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ←, Select.
- **Rellenar la barra de salud:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ↑, Select
- **Nivel Bender´s Breakout:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↑, Select.
- **Nivel Bogad Swamp Trail:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ←, ↑, Select.
- **Nivel Fry Fights Back:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↓, Select.
- **Nivel Inner Temple:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ▲, Select.
- **Nivel Leela´s Last Laugh:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, →, Select.
- **Nivel Left Wing:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, →, Select.
- **Ir al nivel Market Square:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ↑, Select.
- **Ir al nivel New New York:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ✖, Select.
- **Ir al nivel Old New York:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ←, Select.
- **Ir al nivel Planet Express:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ↑, Select.
- **Nivel Red Light District:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ▲, Select.
- **Ir al nivel Red Rock Creek:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ←, Select.
- **Ir al nivel Right Wing:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ↓, Select.
- **Nivel Rumble in the Junkyard:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ●, Select.
- **Ir al nivel Run, Bender, Run:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, →, Select.
- **Ir al nivel Sewers:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, →, Select.
- **Ir al nivel Subway:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ↓, Select.
- **Nivel Temple Courtyard:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ←, Select.
- **Ir al nivel Junkyard:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ▲, Select.
- **Ir al nivel Mine Facility:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ↓, Select.
- **Ir al nivel Uptown:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ●, Select.
- **Ir al nivel Weasel Canyon:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ↑, Select.
- **Munición infinita:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, →, Select.
- **Salud infinita:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ▲, Select.



GTA III

- **Arreglo del coche gratis:** si durante el juego has dañado bastante la carrocería de tu coche y no quieres cambiarlo, ve a tu garaje y mete el coche dentro. Sal andando hasta que se cierre la puerta. Vuelve a entrar y comprobarás que tu coche está de una pieza.
- **Trucos:** Pulsa las secuencias de botones correspondientes a cada truco.
- **Enemigo público nº 1:** R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←. Cada vez que lo utilices, tu nivel de búsqueda subirá en una estrella.
- **Nivel de búsqueda cero:** R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Armadura al 100%:** R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Salud al 100%:** R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Volar con los coches:** →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.
- **Bruma:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ✖.
- **Tiempo despejado:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲.
- **Niebla:** L1, L2, R1, R2, 2, R1, L2, ●.
- **Lluvia:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■.
- **Conducir tanque:** ●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲.
- **Peatones locos:** R2, R1, ▲, ✖, L2, L1, ↑, ↓.
- **Los peatones se atacan entre ellos:** ↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L2, L1.
- **Mejor agarre del coche:** R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.
- **Tiempo de juego acelerado:** ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- **Los peatones te odian a muerte y te persiguen:** ↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L1, L2.
- **Todas las armas:** R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Dinero gratis:** R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Los coches explotan todos a la vez:** L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2, L1.
- **Coches saltarines:** R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.

GRAN TURISMO 3

- **Competir en el modo de dificultad Profesional:** Desde el Menú Principal, elige el modo Arcade, después Carrera Única y por último en la pantalla de selección de dificultad, pulsa a la vez los botones del pad **L1** y **R1**. La dificultad "Difícil" Se reemplaza por la palabra "Profesional".

GT CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA

- **Conseguir 10 millones de Crédito y todos los permisos de conducir de categoría Bronce para *GT3*:** Queda primero en todas las carreras normales simples y podrás transferir 10 millones de créditos y un trofeo de categoría Bronce en todos los permisos de conducir al juego *Gran Turismo 3*. Todo este dinero lo tendrás disponible en la pantalla de Estado del Juego.
- **Carrera especial de Pods:** Completa todos los tests de carnet de conducir consiguiendo bronce o superior. Desbloquearás una carrera especial para 1 ó 2 jugadores.
- **Desbloquear el modo Ace:** Mantén pulsadas **L1** y **R1** en la pantalla de selección de dificultad, dentro del modo Carrera Sencilla. La dificultad Ace estará disponible hasta que reinicies la consola.

[H]

HITMAN 2: SILENT ASASSIN

Durante el juego, pulsa estas combinaciones de botones:

- **Todas las armas:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ■, ✖.
- **Cámara lenta:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L2.
- **Salud al completo:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↓.
- **Megaforce:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, R2, R2.
- **Eliminar la gravedad:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, L2, L2.
- **Carga letal:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, R1, R1.
- **Modo Bomba:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L1.
- **Pistola de clavos:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, L1, L1.
- **Completar misión:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, L3, ●, ✖, ●, ✖.
- **Modo Puñetazos:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↑.
- **Modo Dios:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, R2, L2, R1, L1.
- **Seleccionar nivel:** En el menú principal, pulsa: R2, L2, ↑, ↓, ■, ▲, ●.

HULK

- **Trucos varios:** Introduce estos trucos en el menú "Teclear código", dentro de Opciones.

GMMSKIN: Invencible.
FLSHWND: Regenerador.
GRNCHTR: Continuaciones infinitas.
HLTHDSE: El doble de vida.
BRNGITN: Los enemigos tienen el doble de vida.
MMMYHLP: Los enemigos tienen la mitad de vida.
NMBTHIH: Resetear la máxima puntuación.
TRUBLVR: Seleccionar nivel.
ANGMNGT: Barra de Ira llena.
FSTOFRY: Golpes más potentes.
BRCESTN: Puzzles resueltos.

- **Más trucos:** Introuúcelos mientras juegas con Banner. Busca los ordenadores que te piden el código Universal y teclea estos códigos, aunque luego tendrás que salir del juego para ir a la pantalla de trucos y activarlos.

SANFRAN: diseños y fotos del proceso de creación de Hulk.
PITBULL: diseños del combate entre Hulk y los Perros mutantes.
FIFTEEN: los storyboards de la pelea del desierto de la peli.
NANOMED: vídeo sobre FX.
JANITOR: jugarás con el Huk Gris. No te pierdas sus comentarios.

[K]

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

- **Jugar como estudiante:** En la pantalla de selección de personajes, pulsa y mantén la siguiente combinación de botones: **L1 + L2 + R1 + R2** y elige a continuación a un personaje.
- **Todos los personajes ocultos:** Derrota a todos los Dojos en el modo para un solo jugador y desbloquearás a todos los personajes ocultos en los modos Versus y Torneo.
- **Confundir al oponente:** Durante un combate en el modo Versus, repetida-mente pulsa los botones ✖ + ● para hacer que tu enemigo no sepa si vas a atacarle. Así será más fácil.

KESSEN 2

- **Batallas ocultas:** Elige a Liu Bei o a Cao Cao, y completa el juego en el modo de dificultad "Expert" para desbloquear una batalla oculta en cada uno de los bandos presentes en el juego. Si eliges a Liu Bei como personaje, la batalla es "The Battle of East Lau".

Si tu elección ha sido Cao Cao, será "La Batalla de Chang Zheng" la que puedas vivir.

• Elegir bando:
Completa el juego con Lui Bei y Cao Cao. Elige "New Game" y podrás decidir en qué bando jugar.

• Modo de dificultad Experto:
Completa el juego con Liy Bei y de nuevo con Cao Cao, ambas partidas en dificultad Normal.

KINGDOM HEARTS

• Primera elección:
Dependiendo de las elecciones que vayas tomando en el mundo de Blancanieves, las habilidades del protagonista con el arma serán distintas en cada caso, así como la Fuerza, la Defensa, los Puntos de Habilidad o los Puntos Mágicos. Ahora te explicamos las posibles combinaciones de armas de Ensueño y los cambios de las estadísticas:

- 1º Espada y 2º Bastón: 2 PM, 1 PH, 5 FUE, 2 DEF.
- 1º Espada y 2º Escudo: 2 PM, 3 PH, 5 FUE, 1 DEF.
- 1º Bastón y 2º Espada: 3 PM, 3 PH, 2 FUE, 3 DEF.
- 1º Bastón y 2º Escudo: 3 PM, 3 PH, 4 FUE, 1 DEF.
- 1º Escudo y 2º Espada: 2 PM, 3 PH, 3 FUE, 4 DEF.
- 1º Escudo y 2º Bastón: 2 PM, 1 PH, 4 FUE, 4 DEF.

• El test:
Las preguntas que te realizarán los personajes de *Final Fantasy* determinarán la velocidad en la que Sora aumentará de Puntos de Experiencia, en función de si lo califican como Rezagado, Normal o Dotado.
Aquí tienes todas las preguntas y sus respectivas respuestas:
-Tidus. Qué te asusta más: envejecer (1), ser diferente (2), ser indeciso (3).
-Wakka. Qué es más importante: ser el número uno (4), la amistad (5), mis posesiones valiosas (6).
-Selphie. Qué quieres en la vida: ver lo que nadie ha visto (7), saber cómo es el mundo (8), ser fuerte (9).
Ésta es la correlación de respuestas correctas y su orden:

- Dotado si opta por:
(1) (4) (7) (1) (5) (7) (1) (4)
(8) (1) (4) (9) (1) (6) (7) (2)
(4) (7) (3) (4) (7).

- Normal si opta por:
(2) (5) (7) (3) (5) (7) (1) (5)
(8) (1) (5) (9) (1) (6) (8) (2)
(4) (8) (2) (4) (9) (2) (5) (8)
(2) (5) (9) (2) (6) (8), (3) (4)
(8) (3) (5) (8).

- Será Rezagado si opta por:
(2) (6) (7) (3) (6) (7) (3) (6)
(8) (1) (6) (9) (2) (6) (9) (3)
(4) (9) (3) (5) (9) (3) (6) (9).

• Las marcas trío:
Las marcas Trío están esparcidas en distintos mundos de ensueño. En total hay 46 de cinco colores y se activan cuando todo el grupo aprenda a utilizarlas. Sólo aparecerán disponibles en el menú si estás con Goofy y Donald. Si aprendes a activarlos recibirás muchos premios y objetos.

- Activar los Tríos Azules: derrota a Armadura en Ciudad de Paso.
- Activar los Tríos Rojos: sella la cerradura en Selva Profunda.
- Activar los Tríos Verdes: sella la cerradura de Agrabah.
- Activar los Tríos Amarillos: gana la Copa Hércules en el Coliseo.
- Activar el Trío Blanco: derrota a Riku en Bastión Hueco.

• Las setas blancas:
Son amigos que te pedirán ayuda mediante gestos. Si los ayudas conseguirás los diplomas para lograr el Escudo de Ensueño de Goofy. Si ayudas 3 veces a la seta con la misma magia obtendrás el diploma de esa magia. Estos son los gestos y la localización.

- Los gestos

- Cruza los brazos: Piro.
- Se abanica: Hielo.
- Aparece una luz: Electro.
- Se tumba: Cura.
- Flota: Gravedad.
- Estira los brazos: Paro.
- Da vueltas: Aero.

- Localización

- Ciudad de Paso: Cuarto Rojo.
- País Maravillas: Bosque de Lotos.
- Coliseo del Olimpo: Copa Hades.
- Selva Profunda: Casa del Árbol, Campamento.
- Agrabah: Sala del Tesoro.
- Atlántica: Barco Hundido.
- Ciudad Halloween: Cementerio con Ataúd.
- Fin del Mundo: Cruce de Mundos.

Cuando consigas los siete diplomas, dirígete a la Ciudad de Paso sin perder tiempo y ve directamente a ver al mago Merlín.

• Las trufas raras:
Aparte de las Setas Blancas, encontrarás otro enemigo extraño al que podrás derrotar y obtener distintos premios: la Trufa Rara. Para conseguir los premios, tendrás que realizar distintos combos, golpeándola repetidamente, sin dejar un sólo momento que toque el suelo. Recuerda que sólo recibirás premios al hacer combos de 10, 50 y 100. Por el primero obtendrás un Elixir y una Gota Pletórica (y esta última, no siempre); por el segundo combo de 50, obtendrás un Elixir, un Carné de Experto y una Gota Pletórica.
Por último, si consigues golpearla 100 veces podrás conseguir un Elixir, una Gota Pletórica y un Carné de Maestro. Las localizaciones que corresponden a este enemigo son las siguientes:

- Localización

- Monstruo: Garganta.
- Ciudad Halloween: Puente Colgante.
- País de nunca Jamás: Cubierta.
- Fin del Mundo: Cruce de los Mundos.
- Coliseo del Olimpo: Copas Hércules y Hades.

Realizar esta tarea es opcional, pero vale la pena ya que necesitas los objetos extraños que te da para fabricar el último Llavero de Sora: Arma Artema.

• Las invocaciones:
Las Invocaciones son personajes de las películas Disney que vendrán a ayudarte. Las Invocaciones se encuentran encerradas en piedras como Brillo de Tierra o Brillo de Agua. Para activar estas piedras tienes que acudir al Hada Madrina en Ciudad de Paso. Al hablar con ella convertirá la piedra de Brillo en Invocación.
Los personajes a los que puedas invocar son los siguientes:

- Simba: Brillo de Piedra en Ciudad de Paso, te lo regala León.
- Genio: después de conseguir sellar la cerradura en Agrabah.
- Dumbo: Brillo de Agua, en Monstruo, encerrado en uno de los cofres en la Boca.
- Bambi: Brillo Natural en el Bosque de los Cien Acres, es el premio por el minijuego del Árbol de la Miel.
- Campanilla: tras sellar la cerradura en el País de Nunca Jamás.
- Mushu: Brillo de Fuego al derrotar a Maléfica Dragón en Bastión Hueco.

• Objetos raros:
Los objetos más complicados de hacer en la Orfebrería requieren objetos especiales que conseguirás venciendo a determinados enemigos, que ahora te indicaremos. No será fácil hacerse con ellos.
En ocasiones tardarás en encontrarte con alguna Seta Blanca o con una Trufa Rara; además, tendrás que derrotar a unos cuantos enemigos de la misma especie para obtener el objeto que deja tras su derrota. La habilidad Buena Suerte en todos los miembros del equipo aumentará la posibilidad de encontrarlos.
NOTA: las Setas blancas facilitan estos objetos cuando las ayudas utilizando magias alternadas.

- Guijarro Ígneo: Nocturno Rojo, Seta Blanca.
- Guijarro Frío: Rapsodia Azul, Seta Blanca.
- Guijarro Rayo: Ópera Amarilla, Seta Blanca.
- Guijarro Vital: Réquiem Verde, Seta Blanca.
- Guijarro Claro: Sombra, Seta.
- Guijarro Bravo: Soldado, Grandullón, Seta Blanca.
- Guijarro Fuerte: Primate Y, Primate X, Seta Blanca.
- Piedra Clara: Osado Caballero, Gárgola, Seta Blanca.
- Piedra Fuerte: Pirata, Pirata volador, Barco de Guerra, Seta Blanca.
- Piedra Ígnea: Bandido, Bandido Obeso, Seta Blanca.
- Piedra Fría: Neón Marino, Neón Gigante, Seta Blanca.
- Piedra Rayo: Helinauta, Acuatanque, Seta Blanca.
- Piedra Vital: Fantasma Farol, Seta Blanca.
- Cristal Claro: Bola Oscura, Sombra Sora.
- Cristal Denso: Dragón.
- Cristal Puro: Brujo.
- Cristal Vital: Defensor.
- Gota Pletórica: Seta Blanca, Hongo Negro, Trufa Rara.
- Viento Recio: Invisible, Estrella Angelical.
- Trozo de Mitrilo: Cofres, Araña tinaja, Araña Barril.
- Mitrilo: Cofres, Bégimo, Estrella Angelical.
- Orichalcum: Cofres, Invisible.



LOS SIMS

• Sacar el teclado para introducir trucos:
Pulsa **L1+R1+R2+L2** en el menú principal. Cada vez que quieras meter un código, tendrás que sacarlo.

• Todos los objetos: Freeall.

• Juegos para dos jugadores, objetos y "skins": Midas.

• Juego Party Motel:
Party M (con espacio entre ambas).

• Modo Jugar con los Sims sin tener que superar el modo Líbrate un Porvenir: Sims.

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Para activar todos estos trucos, pausa el juego e introduce cualquiera de las combinaciones que te damos a continuación. Si lo haces bien oirás a tu Sim satisfecho. Si no funcionan, prueba a meterlos sin tener el juego pausado, ya que a veces solo funcionan si los introduces así.
Algunos son "durillos de pelar" a la hora de introducirlos, pero funcionan todos. Tú insiste.

• Activar trucos:
En primer lugar tienes que meter este truco o los demás no funcionarán.
Pulsa: **R2, L1, R1, L2, ←, ●.**
Fuera de la casa aparecerá un gnomo: significa que puedes meter más trucos.

• Rellenar motivos de tu Sim:
Pulsa **L2, R1, ←, ●, ↑**. Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, te darán la opción de rellenar al máximo los motivos de tu Sim.

• Todos los objetos:
Pulsa **L2, R2, ↑, ▲, L3.**

• Más dinero:
Pulsa **L1, R2, →, ■, L3.** Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, podrás elegir la opción "Dame Pasta". Cada vez que pulses sobre ella conseguirás 10.000 simoleones.

• Todas las opciones sociales:
L1, R1, ↓, ✖, L3, R3.



MANHUNT

• Trucos salvajes:

- Consigue un rango de tres estrellas en cada nivel para desbloquear un diseño.
- Consigue un rango de cinco estrellas y cada imagen desbloqueada mostrará la mitad de un código. Combina el código de la imagen izquierda con el de su derecha para conseguir el truco. Introduce estos códigos en el menú principal:

• Regeneración:
R2, →, ●, R2, L2, ↓, ●, ←.

• Equipación completa:
R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑.

• Superpuñetazo:
L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, R1.

• Correr siempre:
R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →.

• Silencioso:
R1, L1, R1, L1, →, ←, ←, ←.

• Voces de helio:
R1, R1, ▲, ●, ■, L2, L1, ↓.

• Piel de mono:
■, ■, R2, ↓, ▲, ■, ●, ↓.

• Piel de cerdito:
↑, ↓, ←, ←, R1, R2, L1, L1.

• Piel de conejo:
←, R1, R1, ▲, R1, R1, ■, L1.

• Invisible:
■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ●, ↑.

• Desbloquear bonus:
Tienes que conseguir al menos tres estrellas de rango en grupos de cinco niveles seguidos.

- Hard as Nails: Consigue tres estrellas en cada nivel del 1 al 5.
- Brawl Game: Consigue tres estrellas en cada nivel del 6 al 10.
- Monkey See, Monkey Die!: Consigue tres estrellas en cada nivel del 11 al 15.
- Time 2 Die: Consigue 3 estrellas en cada nivel del 16 al 20.

MAX PAYNE

Para activar cualquiera de estos trucos tienes que pulsar estas secuencias:

• Todas las armas:
L1, L2, R1, R2, ▲, ●, ✖, ■.

• Sonidos de Cámara Lenta:
L1, L2, R1, R2, ▲, ■, ✖, ●.

• Bullet Time infinito:
L1, L2, R1, R2, ▲, ✖, ✖, ▲.
Cuando actives el Bullet Time la barra no bajará. Para volver a la velocidad normal, activa el Bullet Time.

• Modo Dios:
L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2.

• Munición infinita:
L1, L2, R1, R2, ▲, ■, ✖, ●.

• Conseguir 8 píldoras:
L1, L2, R1, R2, ▲, ●, ✖, ■.

• Desbloquear niveles:
Pásate el primer nivel (el del metro) completo. Una vez cargado el siguiente nivel, ve al menú principal y pulsa: **↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ●.**
Ve al menú para cargar una partida y verás que todos los niveles están desbloqueados. Una vez que hayas empezado en uno de ellos, tendrás los mismos objetos y armas que tenías al acabar el primer nivel del juego.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Se introducen tecleándolos en la máquina de escribir. Las luces se pondrán verdes si es correcto.
Ve a la opción de bonus para activarlos todos.

• Completar la misión actual con estrella de oro:
MONKEY.

• Completar la misión anterior con estrella de oro:
TIMEWARP
Las balas no te harán daño.

• Modo bala de plata:
WHATYOUGET. Podrás acabar con todos tus enemigos de un sólo disparo.

• Zoom de francotirador en todas las armas:
LONGSHOT

• Granadas de goma:
BOING

• Perfeccionista:
URTHEMAN
Permitirá que los nazis puedan acabar contigo con un solo disparo, así que tú verás.

• Enemigos invisibles:
WHERERU
Solo verás los cascos y las armas de los enemigos.

• Modo cabeza de Aquiles:
GLASSJAW
Sólo podrás acabar con los nazis de un tiro en la cabeza.

• Tipos con sombreros:
HABRDASHR
Todos llevarán algo en la cabeza, una granada, un arma...

• Making of de la secuencia FMV de la misión 1:
BACKSTAGEO

• Making of de la secuencia FMV de la misión 3:
BACKSTAGER

• Making of de la secuencia FMV de la misión 4:
BACKSTAGEF

• Making of de la secuencia FMV de la misión 5:
BACKSTAGES

• Desbloquear la sección "Extras" en la galería:
DAWOIKS

• Misión 2: ORANGUTAN
• Misión 3: BABOON
• Misión 4: CHIMPNZEE
• Mmisión 5: LEMUR
• Misión 6: GORILLA
• Escudo: BULLETZAP

• Modo torpedo de protones:
TPDOMOHTON
Este truco hará que todas las balas que se disparen en cualquier arma, tanto tuyas como enemigas, parezcan torpedos de protones. Además, todas las explosiones serán de color morado.

• Recompensa secreta:
Completa todos los niveles con una Estrella de Oro y recibirás la Medalla del Valor de Los Angeles de EA.
L2, Select, R2. Volverás automáticamente al juego.

• Munición infinita:
Pausa el juego y pulsa: **●, L2, ■, L1, Select, R2, ▲, Select.**

• Invencible:
Pausa el juego y pulsa: **■, L1, ●, R1, ▲, L2, Select, R2.**

MEDAL OF HONOR RISING SUN



• Passwords
En el menú "Opciones", entra en "Contraseñas" e introduce cualquiera de estas en la máquina de escribir. Ve después a "Extras" para activar el truco que quieras.
TANG: modo "Bullet Shield".
MANDARIN: modo "Cabeza de Aquiles" (un solo tiro te mata).
PUFFER: modo "Siempre francotirador".
SEAHORSE: hombres con sombreros.
TRIGGER: modo "Soldados invisibles".
HOGFISH: modo "Perfeccionista".
DAMSEL: "Granadas de goma".
GARIBALDI: todos los objetos.
SPINEFOOT: todos forzudos.
TILEFISH: modo Bala de Plata.
GOBY: munición infinita.
BUTTERFLY: todas las misiones.





METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

• Volverse más fuerte:
Cada vez que estés agarrado a una barra o a un saliente, utiliza el modo de vista en primera persona. Pulsa R2 y L2 al mismo tiempo y Snake hará un movimiento de impulso. Si lo haces 100 veces seguidas sin fallar, Otacon te dirá que tu fuerza de Grip ha mejorado.

• Mensajes del Codec:
Cuando uses el Codec para contactar con alguien, pulsa R1 o R2 para que Snake haga comentarios chistosos.

• Problemas en los baños:
Mientras escuchas la conversación entre Ocelot y Solidus con el micrófono direccional, pulsa ← para dirigir el micro hacia los baños de la zona. Escucharás una escena bastante divertida de alguien que tiene "problemillas" en los lavabos.

• Desbloquear el modo Extreme:
Termina el juego una vez.

• Conseguir la cámara digital:
Tras terminar el juego, si juegas con la misma partida tendrás disponible en tu inventario la cámara de fotos digital para los episodios Plant y Tanker. Puedes usarla para hacer todas las fotos que quieras y guardarlas.

• Obtener las placas militares:
Para coleccionar las placas militares, apunta a un guarda con un arma en la cabeza y haz que se mueva.

• Despertar a los guardas:
Puedes despertar a un guarda aturdido si utilizas el spray en su cara.

• Obtener una peluca:
Juega los episodios Tanker y Plant y hazte con todas las placas militares. Luego empieza una nueva partida y guárdala. Aparecerá una peluca en tu inventario que te proporcionará munición infinita.

• Otacon y las chicas:
Haz fotos de todas las chicas y envíalas a Otacon en vez de las fotos del Metal Gear Ray. Verás sus respuestas...

• Marines un tanto raros:
Si le haces una foto al hombre desnudo situado en el armario de la sala de máquinas, cuando vayas a la sala del Metal Gear Ray, todos los Marines estarán en calzoncillos.

• Pantalla del título diferente:
Termina el juego una vez y la pantalla del título se volverá azul.

• Conseguir el camuflaje óptico:
Consigue 78 placas militares en el Tanker o 121 placas militares en el Big Shell y termina el capítulo. Acumula las placas de los distintos niveles de dificultad para llegar al número indicado.

• **Conseguir la peluca marrón:**
Consigue 73 placas militares en el Big Shell, y termina el capítulo.
Te dará municiones infinitas. Acumula las placas de los niveles de dificultad para llegar al número que te piden.
• **Conseguir la peluca naranja:**
Consigue 170 placas militares en el Big Shell y termina el capítulo. De esta forma podrás hacerte con un indicador de agarre infinito. Acumula las placas de los diferentes niveles de dificultad para llegar al número necesario.
• **Conseguir la última peluca:**
Consigue 218 placas militares en el Big Shell y termina el juego. Conseguirás oxígeno infinito. Acumula las placas de los diferentes niveles de dificultad para llegar al número necesario.

MIDNIGHT CLUB II

• **Trucos varios:**
En primer lugar, tienes que iluminar la opción "Options Mode". Después, pulsa ↓ en la cruceta. Ahora verás que está iluminada la línea "Option: Cheat Codes". Pulsa ✖ para confirmar e introduce cualquiera de estos códigos para activarlos:
howhardcanitbe(x): Ajuste de dificultad, (x)=0 (donde 0 es la más fácil y 9 la más difícil).
carcrobatics: Control en el aire (no funciona con las motos).
greenLantern: Nitro infinita.
savethekids: Ametralladora y cohetes.
gladiator: Nunca te hacen daño.
theCollector: todos los coches.
Globetrotter: todas las localizaciones.
pennyThug: todas las localizaciones y coches en el modo Arcade.
rimbuk: todo en el modo Arcade.
hotwire: tendrás todos los vehículos para el modo online, incluyendo el coche cohete.

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

• **Jugar con Blaze y Mokap:**
Supera las 218 misiones Konquest. Después, para seleccionar a Blaze ilumina a Raiden en la pantalla de selección y pulsa: ↓ + ✖.
Para jugar con Mokap, tienes que iluminar a Cyrax y a continuación pulsar ↓ + ✖.
• **Conseguir monedas:**
Conecta dos mandos y accede al modo Versus. En la pantalla de selección de personajes, carga un perfil distinto para cada jugador y pulsa R2 en uno de los pads. Aparecerá la pestaña de apuestas. Ahora pulsa → y oirás un sonido. Acabas de seleccionar las monedas de Ónix. Mantén pulsado ↑ y oirás el contador.
Cuando pare, pulsa R2 para quitar la pestaña e inicia el combate. El ganador recibirá las monedas apostadas, que no se le descontarán al perdedor. La apuesta máxima la marca el número de monedas de los jugadores, pero si alternan las victorias, en pocos minutos almacenarás miles.
Repite el truco las veces que quieras, seleccionando el tipo de moneda al pulsar → tras sacar la pestaña de apuestas. Si pulsas una vez seleccionarás monedas de Ónix, dos veces jade, y así...



NO ONE LIVES FOREVER

• **Todas las misiones:**
En el menú principal, ilumina la opción cargar partida, pulsa y mantén presionados **R3 + L3** y pulsa ✖. Aparecerá un nuevo menú en pantalla, donde tendrás disponibles todas las misiones.

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Desde el menú principal, abre la opción "Crear". Dentro de ella, elige la opción "Crear Jugador" y después la que indica "Introducir código". Ahora tendrás que meter cuatro digitos. Introduce cualquiera de estos códigos: los de la izquierda aumentan en 5 las características del equipo y los de la derecha los disminuyen.

• **Equipos Internacionales**

+5	-5	Equipo
1005	2005	Denmark
1006	2006	England
1008	2008	France
1009	2009	Germany
1013	2013	Italy
1018	2018	Portugal
1025	2025	Spain
1040	2040	Mexico
1041	2041	United States
1042	2042	Argentina
1043	2043	Brazil
1044	2044	Chile
1045	2045	Colombia
1056	2056	Classic Argentina
1057	2057	Classic Brazil
1058	2058	Classic England
1059	2059	Classic France
1060	2060	Classic Germany
1061	2061	Classic Italy

• **Clubes**

+5	-5	Equipo
1110	2110	Esportiva
1114	2114	Manzanares
1115	2115	Guadalquivir
1116	2116	Galicia Sur
1117	2117	Galicia Norte
1118	2118	Cataluna
1119	2119	Chamartin
1120	2120	Donosti
1121	2121	Naranja
1127	2127	Jug. Freelance
1999	2999	Todos los equipos







PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

• **Primer nivel del Prince of Persia original:**
Comienza una partida. En el balcón del inicio, mantén L3 pulsado e introduce esta combinación:
✖, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ■, ●.
• **Passwords de nivel del Prince of Persia original:**
Activa el truco anterior y ve a la pantalla de passwords del juego bonus "Prince of Persia 1".
Allí introduce estos códigos para saltar al correspondiente nivel:
- Nivel 2: KIEJSC
- Nivel 3: DMKERC
- Nivel 4: ACCVQC
- Nivel 5: XRTLQC
- Nivel 6: UHLCQC
- Nivel 7: RXCTPC
- Nivel 8: KBJOOC
- Nivel 9: DFPJNC
- Nivel 10: SWJJLC
- Nivel 11: LAQEKC
- Nivel 12: ZMBTOC

PRISONER OF WAR

Para poner en marcha estos trucos, introduce como passwords las siguientes palabras clave.
• **Ser informado de todos los eventos del día:** "alltimes".
• **Ser informado de los eventos principales:** "coretimes".
• **Objetos de intercambio infinitos:** "dino".
• **Elegir capítulo:** "gerleng5".
• **Primer capítulo:** "defaultm".
• **Ser informadode los eventos actuales:** "farleymydog".
• **Primera persona:** "boston".
• **Otro modo de juego:** "foxy".
• **Desafíos:** "fatty".
• **Guardias gigantes:** "muffin".
• **Más percepción:** "quincy".
• **Cambiar la fecha del juego por la que tenga tu consola en su sistema:** "dt".
• **Una sorpresa:** "togsavecan".

PROJECT ZERO

• **Desbloquear funciones especiales de la cámara:**
Termínate el juego una vez y tendrás disponibles varias opciones especiales para tu cámara. Por ejemplo, el zoom te permitirá atacar a los fantasmas desde distancias más lejanas.
• **Final auténtico:**
Completa el juego en el nivel de dificultad "Nightmare" para ver el verdadero final del juego. Tienes que empezar el juego desde el principio, no vale seleccionar el último nivel.
• **Desbloquear los tests de sonido que hay en el juego:**
Termínate el juego una vez y podrás seleccionar la música de este inquietante juego.
• **Desbloquear Battle Mode:**
Termínate el juego una vez y accederás a este nuevo modo que consiste en enfrentarse sólo a los fantasmas que habitan la casa en un orden concreto.
• **Desbloquear el modo de juego Nightmare:**
Termínate el Battle Mode una vez y desbloquearás este nivel de dificultad.
• **Desbloquear la selección de capítulos del juego:**
Completa el juego en el nivel de dificultad "Nightmare" y conseguirás desbloquear la selección de capítulos en el modo Historia.
• **Desbloquear la lista de todos los fantasmas del juego:**
Termínate el juego una vez y tendrás una lista de todos los fantasmas que hayas "captado" con tu cámara.
• **Desbloquear nuevos trajes:**
Termínate el juego una vez.

RATCHET & CLANK 2: TOTALMENTE A TOPE

• **Recompensas por Puntos de Habilidad:**
Conseguirás los siguientes extras cambiándolos por el número requerido de Puntos de Habilidad que puedes obtener en el juego.
- Cabeza grande para Ratchet: 5 puntos.
- Esmóquin para Ratchet: 7 puntos.
- Cabeza grande Clank: 10 puntos.
- Niveles invertidos: 12 puntos.
- Cabezas grandes para los personajes que te encuentras en el juego: 15 puntos.
- Traje de payaso: 20 puntos.
- Cabeza grande para los enemigos: 25 puntos.
- Ropa de playa: 30 puntos.

• **Desbloquear el nivel Insomniac Museum:**
En el planeta Boldan, dirígete hacia la sala que lleva a otras dos por unas escaleras, una a cada lado, y avanza por la de la izquierda. Ponte encima de la fuente que hay allí a las 3:00 de la mañana para ser teleportado a ese nivel. Puedes también acceder a este nivel usando el menú "Atajos", que se desbloquea después de derrotar al enemigo final y obteniendo todas las armas, todos los cacharros y todos los Puntos de Habilidad.
En este nivel secreto, puedes ver personajes y niveles que finalmente no se usaron en la aventura.
• **Desbloquear ropa de nieve para Ratchet:**
Supera todos los niveles del Desafío Imposible (en la Arena).
• **Armas gratuitas:**
Juega con una tarjeta de memoria que tenga grabada una partida del primer Ratchet & Clank y automáticamente tendrás las cinco armas que el juego te ofrece.

RAYMAN 2: REVOLUTION

• **Modo de trucos:**
Ve a un mapa y a la pantalla de opciones, selecciona "Sonido", ilumina la opción "Apagado". Con **L1** y **R1** apretados, introduce la siguiente combinación de botones que te damos a continuación:
L2, R2, L2, R2, L2, R2.

RED CARD

• **Equipo de los Monos:**
Conquista el continente africano y vence al equipo de los Monos en el Torneo Mundial. También conseguirás el estadio Victoria Falls.
• **El equipo de los Delfines:**
Vénceles en el modo Torneo Mundial y conquista Australia. Lograrás el estadio Nautilus.
• **Desbloquear el modo Finales:**
Completa todos los partidos en el modo Torneo Mundial para obtener este modo de juego.
• **Desbloquear el equipo de los SWAT para seleccionarlo:**
Vénceles en el Torneo Mundial y conquista Norteamérica. Conseguirás el estadio Nova City.
• **Equipo de los Samurai:**
Conquista Asia en el modo Torneo Mundial y vence a este equipo para desbloquearlo. Y además el estadio Youhi Gardens.

RED FACTION 2

Introduce estas combinaciones de botones en la pantalla de trucos.
• **Todos los trucos:**
■, ●, ▲, ●, ■, ✖, ▲, ✖.
• **Balas silenciosas:**
●, ●, ●, ●, ▲, ✖, ●, ●.
• **Explosiones silenciosas:**
▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■.
• **Lluvia de fuego:**
■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■.
• **Más salud de lo normal:**
✖, ✖, ■, ▲, ■, ▲, ●.
• **La muerte camina:**
✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖.
• **Munición infinita:**
■, ▲, ✖, ●, ■, ●, ✖, ▲.
• **Granadas infinitas:**
●, ✖, ●, ■, ✖, ●, ✖, ●.
• **Versión del director:**
■, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ■, ▲.
• **Balas rápidas:**
●, ■, ●, ■, ✖, ✖, ▲, ▲.

• **Seleccionar nivel:**
●, ■, ✖, ▲, ■, ●, ✖, ✖.
• **Muertes graciosas:**
▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

• **Jugar con Albert Wesker:**
Acaba el Battle Mode jugando con Chris.
• **Claire alternativa:**
Acaba el Battle Mode con Claire para desbloquear un nuevo traje para nuestra heroína.
• **Desbloquear el Battle Mode:**
Acaba el juego en cualquier dificultad y con cualquier ranking.
• **Opción de vista en primera persona en modo Combate:**
Completa el juego en el modo Fácil o en el Normal con cualquier puntuación para poder jugar en primera persona. ¡¡El doble de terrorífico, ya lo verás!!
• **Jugar como Steve Burnside en modo Combate:**
Tienes que recoger el "Gold Lugers" de la oficina del campamento en el Disco 2 para desbloquear a este personaje y poder usarlo. La combinación para conseguirlo es la siguiente: rojo, verde, azul y, por último, marrón.



SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

• **Bonus de vacaciones:**
Cambia la fecha de sistema de tu consola por las siguientes:
4 de Julio: Fuegos artificiales y otras cosas.
31 de Octubre: Falsos murciélagos gigantes aparecerán colgados sobre la puerta.
25 de Diciembre: Nieve.
• **Todos los power-ups:**
Pausa, pulsa y mantén **L1+L2+R1+R2** y pulsa:
●, ■, ●, ■, ●, ■, ■, ■, ●, ●, ■, ●, ●, ●.
• **Todas las secuencias FMV:**
Pausa, pulsa y mantén **L1+L2+R1+R2** y pulsa:
■, ■, ■, ●, ●, ●, ■, ●, ■.
• **Ver los créditos del juego:**
Pausa, pulsa y mantén **L1 + L2 + R1+R2** y pulsa:
■, ●, ●, ■, ●, ■.

SEGA SOCCER SLAM

Todos estos trucos se introducen en la pantalla del título y oirás un sonido de confirmación al activarlos.
• **Poder al máximo:**
L1, R1, ←, →, ■, ■.
• **Turbo infinito:**
L1, R1, →, ↑, ●, ●.
• **Cabezas grandes:**
R1, L1, ↑, ↑, ■, ■.
• **Más aciertos en los disparos:**
L1, R1, ↑, ↑, ●, ■.
• **Proyector de luz infinito:**
L1, R1, ↓, →, ■, ●.
• **Pelota de colegio antiguo:**
R1, →, ←, ←, ■.
• **Pelota Eyeball:**
R1, →, ↓, ↑, ●.
• **Pelota Black Box:**
R1, ←, ←, ↓, ●, ●.
• **Pelota infantil pintada con estrellas:**
R1, →, ↑, ↓, ●.
• **Pelota infantil 2:**
R1, ←, →, →, ■.
• **Jugar con un globo:**
R1, →, →, ←, ●, ●.
• **Pelota Rusty:**
R1, ←, ↑, ↑, ■, ■.
• **Pelota de playa:**
R1, →, →, ↓, ■, ●.
• **Pelota embalada:**
R1, ←, ↓, →, ■, ●.
• **Bola de billar como pelota:**
R1, →, ↑, ↑, ■, ■.
• **Cabeza de Remy como pelota:**
R1, ←, →, ←, ●, ■.
• **Cabeza de Rob como pelota:**
R1, ←, ↑, ←, ■, ●.
• **Modo Película Moderna:**
■, ●, ■, ●, ■, ●, →, ←, →, ←, →, ←.
• **Modo Película Clásica:**
●, ■, ●, ■, ●, ■, ←, →, ←, →, ←, →.
• **Equipos alternativos:**
●, ■, ↓, ↓, ↓, ↓.
• **Equipo alternativo El Fuego:**
●, ●, ↓, ↓, →, ←.
• **Equipo alternativo Spirit:**
■, ■, ↓, ↓, ←, →.
• **Equipo alternativo Subzero:**
■, ■, ↓, →, ←, ↑.
• **Equipo alternativo Toxic:**
■, ●, ↓, ↑, ↑.
• **Equipo alternativo Tsunami:**
●, ■, ↓, ↑, →, ←.
• **Equipo alternativo Volta:**
■, ●, ↓, ↑, ↓, ↑.
• **Estadio Alpen Castle:**
↑, ↑, ↑, ↓, ●, ●.
• **Estadio Jungle Canopy:**
L1, R1, ↑, ↓, ←, →, ●, ■.
• **Estadio Pacific Atoll:**
↑, ↑, ←, ←, ■, ■.
• **Estadio Reactor Core:**
↑, ←, ←, →, ●, ■.
• **Estadio Riviera Ruins:**
↑, ↓, ↓, →, ■, ●.
• **Estadios desbloqueados:**
R1, R1, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ●, ●.
• **Todos los jugadores:**
←, ●, ←, ●, ←.
• **Objetos de Angus:**
←, ●, →, ●, ↑.
• **Objetos de Arsenault:**
←, ■, ↑, ■, ↓.
• **Objetos de Boomer:**
←, ■, ←, ●, ↑.
• **Objetos de Dante:**
←, ●, →, ■, ←.
• **Objetos de Djimon:**
←, ■, ↓, ■, ↑.
• **Objetos de Duke:**
←, ■, ↑, ●, →.
• **Objetos de El Diablo:**
←, ●, →, ●, ↓.
• **Objetos de Half-Pint:**
←, ■, ↑, ●, ↑.
• **Objetos de Kahuna:**
←, ■, →, ■, →.
• **Objetos de Kaimani:**
←, ●, ↓, ●, ↓.
• **Objetos de Kiril:**
←, ■, ↑, ●, ←.
• **Objetos de Lola:**
←, ●, ←, ■, ↓.
• **Objetos de Madeira:**
←, ■, ↓, ●, ↑.
• **Objetos Nova:**
←, ■, ↓, ■, →.
• **Objetos de Raine:**
←, ●, ↑, ●, ↑.
• **Objetos de Rico:**
←, ●, →, ●, →.
• **Objetos Rumiko:**
←, ■, ←, ■, ↑.
• **Objetos de Zari:**
←, ■, ←, ■, →.

SHOX

• **Conseguir 10 millones:**
Empieza una nueva partida en el modo de un solo jugador. Introduce a continuación la palabra "LOADED" en el lugar donde te pidan tu nombre de jugador y de esta forma empezarás la partida con 10 millones de dólares.

SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT

• **Los finales:**
En función de cómo hayas hecho ciertas cosas a lo largo del juego, al final te encontrarás con un desenlace u otro.

Te indicamos las pautas a seguir para obtener estos finales, aunque en ciertos casos puede haber "excepciones" y puedes llegar a un nivel determinado sin seguir todas estas pautas:

1. Final "Dejar"
Éste es el final más feliz de todos: María muere, pero James se desahoga y queda en paz con su mujer, Mary, después de reconocer que la mató. Para enmendar su error, James adopta a Laura.
Procura que James no sufra demasiados daños y evita a muchos enemigos (nada de violencia innecesaria, vaya). No vuelvas nunca al parque innecesariamente, hiere a María unas cuantas veces, y examina a menudo la carta y la foto de Mary. Después de encontrarte con María en el parque, ve al Hospital y llévala tan pronto como te sea posible a la habitación S3, para deshacerte de ella cuanto antes. En el pasillo del final, escucha entero el diálogo de Mary antes de cruzar la puerta del fondo.

2. Final "Renacimiento"
La única forma de conseguir este final es encontrar los cuatro objetos secretos que estarán disponibles tras acabarte el juego por primera vez. Son: el Libro de las Memorias Perdidas, el Libro de Ceremonias Crimson, el Crisma blanco y, por último, la Copa de Obsidiana.
Es un final bastante triste para el pobre James, pero te servirá para desbloquear la llave de la caseta del perro y el quinto final.

3. Final "María"
Éste es uno de los finales más interesantes: James se olvida por completo de su difunta mujer, y se larga con María. Qué listo...
Para obtener este final tienes que hacer todo lo contrario a lo que te hemos dicho para el primero: no mires nunca la carta ni la foto de tu mujer en el menú (como si no la echaras de menos), intenta no herir a María durante toda la aventura y protégela de los monstruos que aparezcan. Pasa tanto tiempo como puedas con ella y ve a verla a la habitación del hospital en la que descansa unas cuantas veces. Sé cariñoso.
En el Laberinto, después de la secuencia de vídeo en la que ves que María está muerta, intenta volver a entrar en la habitación para verla de nuevo, aunque no podrás hacerlo, como si realmente la pobre chica te importase. En el largo pasillo del final, corre sin hacer caso al diálogo de Mary y cruza la puerta del fondo antes de que acabe, como si el recuerdo de Mary no te importara.

4. Final "Agua"
No es de los mejores, pero bueno. Examina el cuchillo de Ángela a lo largo del juego, lee el diario que hay en la azotea del hospital y escucha toda la conversación de la Reading Room de la dimensión chunga del Hotel. En el pasillo del final del juego, escucha el diálogo de Mary entero.

5. Final "Perro"
Éste es el "final secreto" del juego. Tienes que conseguir el final Renacimiento o los otros tres finales "normales".
Así, la siguiente vez que juegues hallarás una llave en la caseta de perro que hay cerca de Jack's Inn. Podrás usar esta llave en la dimensión chunga del Hotel, después de ver el vídeo en la habitación de Mary, para abrir la puerta de la habitación llamada en el mapa "Observation Room", en el tercer piso.
De todas formas, si quieres ver otro final sin tener que repetir todo el juego, salva la partida justo antes de entrar (y después, acaba el juego sin usar esta llave, claro).
¿Ya? ¡Bien, pues es el momento de empezar otra vez, con el resto de niveles de dificultad!

SMUGGLER'S RUN

• Sin gravedad:
Pausa el juego y pulsa:
R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.
• Invisibilidad:
Pausa el juego y pulsa:
R2, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
A partir de ahora tu coche será invisible, ¡¡cuidado con los baches!!
• Aumentar el tiempo:
Pausa el juego y pulsa:
R1, L1, L2, R2, →, →, →.

SOCOM 2 ONLINE

• Modo visión nocturna en tercera persona:
Cuando juegues Online, puedes usar tus gafas de visión nocturna y permanecer en la perspectiva de 3ª persona.
Así podrás ver muchas más cosas que en primera persona. ¿Cómo hacerlo? Muy sencillo. Tienes que mantener pulsado el botón Select hasta que aparezca la tabla de puntuación. Con el botón apretado, pulsa:
↑, ↑, ↓, ↑. Si lo has hecho bien se activará la visión nocturna y podrás ver a tu personaje.

SOCOM US NAVY SEALS

• Comandos ocultos:
Aparte de las órdenes que vienen por defecto en el juego, existen un par más ocultas que, si bien no son "decisivas" para el desarrollo del juego, por lo menos son curiosas.
- "Equipo, perfil bajo": tu equipo se esconderá, dedicándose a eliminar a los terroristas con mucha precaución.
- "Bravo, informe misión": tus soldados te dirán exactamente lo que están haciendo en ese momento, por muy absurdo que sea.
• Desbloquear más armas:
Termínate el juego una vez con la dificultad Alférez y tendrás a tu disposición todas las armas que utilizan los terroristas del juego. Sólo es valido para el modo un jugador.

SPY HUNTER

Todos estos trucos se activan del siguiente modo: elige a un agente al principio del juego y selecciona una ranura vacía. Introduce la palabra correspondiente como nombre.
Si lo introduces bien, el nombre desaparecerá y oirás un sonido. Introduce tu nombre y juega.
• El tema principal interpretado por Saliva: GUNN
•Truco "Super Spy":
Completa los 65 objetivos y desbloquearás una opción con munición infinita e inmunidad, disponible en la opción Cheat Grid, en Extras Menú.
• Vídeo musical: SALIVA.
• Vídeo con diseños: SCW823.
• Making of de Spy Hunter: MAKING.

SPYRO: ENTER DRAGONFLY

• Encontrar gemas:
Pulsa y mantén L3 + R3 después de derrotar a Ripto para que de esta forma Sparks pueda indicarte la dirección de la gema más cercana.

SSX TRICKY

Para activar todos estos trucos, en la pantalla del título, pulsa y mantén **L1 + R1** y después introduce la secuencia de botones. Una vez hecho, suelta **L1 + R1**.
• Truco Maestro:
✖, ▲, →, ●, ■, ↓, ▲, ■, ←, ●, ✖, ↑.
• Estadísticas al máximo:
▲, ▲, →, ▲, ▲, ↓, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ↑.
• Tabla Mallora:
✖, ✖, →, ●, ●, ↓, ▲, ▲, ←, ■, ■, ↑.
Elige a Elisa y comienza una pista. Tendrá la tabla Mallora y un traje azul. Sólo funciona con ella.
• Tablas pegajosas:
■, ■, →, ▲, ▲, ↓, ●, ●, ←, ✖, ✖, ↑.
• Jugar con Master Mike:
✖, ✖, →, ✖, ✖, ↓, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ↑.
Elige a cualquier corredor en la pantalla de selección y será reemplazado por Mix Master Mike justo cuando empiece la carrera, aunque eso sí, con las características del personaje elegido en primer lugar.
• Circuito Pipe Dreams:
Hazte con una medalla en todos los niveles Showoff anteriores.
• Desbloquear nivel Untracked:
Hazte con una medalla en todos los niveles Race anteriores.
• Desbloquear al personaje oculto Mix Master Mike:
Ve a la pantalla del menú principal. Pulsa y mantén **L1** y **R1** y después pulsa la siguiente combinación:
✖, ✖, →, ✖, ✖, ↓, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ↑.
Selecciona después cualquier personaje y será sustituido por Mix Master Mike.

STATE OF EMERGENCY

Durante el juego pulsa estas secuencias.
• Invencible:
L1, L2, R1, R2, ✖.
• Terminar misión:
←, ←, ←, ←, ▲.
• Munición infinita:
L1, L2, R1, R2, ▲.
• Tiempo infinito:
L1, L2, R1, R2, ●.
• Un puñetazo decapita:
L1, L2, R1, R2, ■.
• Incrementar los saqueos:
R1, L1, R2, L2, ▲.
• Personaje enano:
R1, R2, L1, L2, ✖.
• Personaje de tamaño gigantesco en pantalla:
R1, R2, L1, L2, ▲.
• Tamaño de personaje normal:
R1, R2, L1, L2, ●.
• Desbloquear a Toro:
→, →, →, →, ✖.
• Desbloquear a Freak:
→, →, →, →, ●.
• Desbloquear a Spanky:
→, →, →, →, ▲.

STUNTMAN

• Códigos:
BiNdErS: desbloqueas todo.
Sez4Jnr: desbloquearás todos los coches.
Turnips: conseguirás todos los juguetes.
BonNeTT: desbloqueas todas las películas en las que participas.



TEKKEN 4

• Jugar como Eddie Gordo:
Supera el modo Historia con Christie, selecciónala de nuevo con el botón ● apretado y jugarás con su maestro.
• Jugar como Miharu:
Supera el modo Historia entero jugando con Xiaoyu, selecciónala de nuevo con el botón ● apretado y jugarás con su compañera de colegio, Miharu.
• Jugar como Panda:
Elige a Kuma con el ● o el ▲ apretado para que tengas opción de jugar con este gigantesco oso panda.
• Jugar como Violet:
Selecciona a Lee con el ● pulsado y jugarás con su alter-ego Violet.
• Desbloquear el escenario oculto del Dojo:
Supera los cuatro niveles del Tekken Force para abrir este escenario.
• Desbloquear el modo Teatro:
Supera el modo Historia una vez con cualquier personaje.

TENCHU 3

• Recuperar salud:
Pausa el juego e introduce la siguiente combinación de botones:
↑, ↓, →, ←, ■, ■, ■.
Tu salud subirá hasta 100, que es el límite. Puedes repetirlo todas las veces que quieras durante el juego. También funciona en el modo Multijugador.
• Desbloquear la cara "B" de la banda sonora:
En la pantalla del título, pulsa y mantén **R2 + L1** e introduce después esta secuencia de botones:
↓, ■, ↑, ■, →, ■, ←, ■.
• Incrementar la cantidad de cada objeto por 10:
En la pantalla de selección de ítems, mantén **R2 + L2** e introduce la siguiente combinación de botones::
■, ■, ■, ↑, ←, ↓, →.
• Desbloquear nivel Bonus:
En la pantalla del título, introduce la siguiente combinación de botones:
L1, ↑, R1, ↓, L2, →, R2, ←.
• Desbloquear a todos los personajes del juego:
Para desbloquear en el modo Multijugador a personajes como Tesshu, en la pantalla del título pulsa:
L1, R2, L2, R1, →, ←, L3, R3.

• Desbloquear todas las misiones del juego: En la pantalla de selección de misión, e introduce la siguiente combinación de botones::
R3, L3, R2, L2, R1, L1.
• Desbloquear al auténtico Rikimaru:
En la pantalla del título, mantén **R1 + L1** y luego introduce la siguiente combinación de botones:secuencia de botones:
←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑.
• Todos los ítems en la tienda:
En la pantalla de selección de ítems, mantén **R1 + L1** y pulsa la siguiente secuencia de botones que te damos a continuación:
↑, ■, ■, ←, ■, ■, ↓, ■, ■, →, ■, ■.

TERMINATOR 3 RISE OF THE MACHINES

En el menú de trucos, introduce cualquiera de estos códigos en función del truco que quieras activar:
• Invencible:
■, ■, ✖, ▲, ✖, ●, ✖, ●.
• Munición infinita:
✖, ▲, ▲, ▲, ✖, ●, ✖, ■.
• Todas las armas del futuro:
✖, ✖, ✖, ▲, ●, ●, ■, ✖.
• Todas las armas del pasado:
●, ●, ▲, ■, ✖, ▲, ▲, ■.
• 50% más de salud en cada combate con la Terminatrix:
▲, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ■, ●.
• Completar las misiones:
■, ■, ▲, ●, ●, ✖, ■, ▲.
• Todos los niveles de juego:
En el menú de trucos pulsa:
■, ■, ■, ●, ●, ●, ▲, ▲.
• Daño causado multiplicado por cuatro:
▲, ▲, ▲, ▲, ■, ✖, ●, ■.
• Pelear llevando el endoesqueleto de la Terminatrix en cada batalla:
▲, ■, ▲, ✖, ▲, ▲, ▲, ▲.

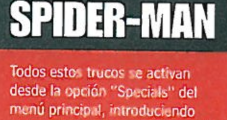
TERMINATOR 3 THE REDEMPTION

Introduce estos códigos durante la película de Créditos que puedes elegir en el menú principal:
• Modo invencible:
● + R2 + R1.
• Actualizaciones:
● + ▲ + L1.
• Desbloquear niveles:
● + R2 + ▲.

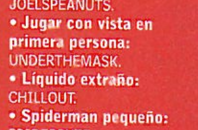
THE GETAWAY

• Modo Turista:
Completa todas las misiones regulares para desbloquear este modo, que te permitirá moverte por Londres a tu antojo.
• Doble de salud:
Pulsa la siguiente combinación de botones que te damos:
↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓ durante la secuencia de vídeo que aparece antes del menú principal. Un sonido confirmará el truco.
• Coche armado:
Pulsa la siguiente combinación de botones que te damos durante la secuencia de vídeo que aparece antes del menú principal:
↑, ↓, ←, →, ■, ▲, ●.
Oirás a una mujer gritar.
• Saltarse vídeos:
Pulsa R3 para saltarte algunos vídeos entre misión y misión, aunque no todos pueden ser saltados.
• Modo Kelvin Deamer:
Completa el juego para desbloquear el modo Turista.

SPIDER-MAN



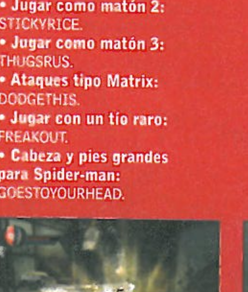
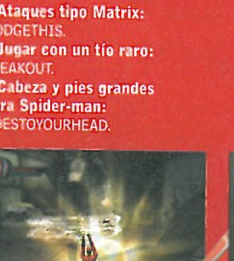
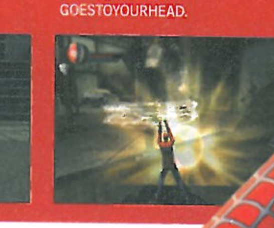
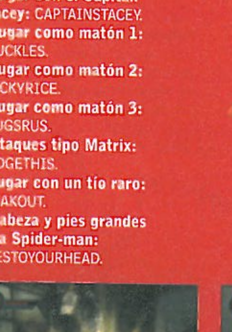
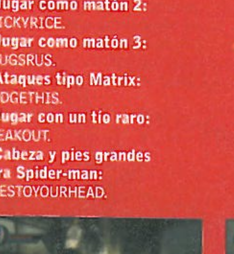
Todos estos trucos se activan desde la opción "Specials" del menú principal, introduciendo estas palabras como códigos. Oirás al Duende reír. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.
• Activar trucos:
ARACHNID.
Todos los niveles normales, las secuencias de vídeo FMV y la galería de imágenes se habrán desbloqueado.
• Seleccionar nivel:
IMIARMAS.
• Pasar de nivel: ROMITAS.
Mientras estás jugando, pausa y selecciona la opción "Next Level" que habrá aparecido en el menú principal para saltar al siguiente nivel.
• Desbloquear los niveles bonus de entrenamiento:
HEADEXPLODY.
• Telaraña infinita:
ORGANICWEBBING.
• Movimientos especiales:
KOALA.
• Jugar con Mary Jane:
GIRLNEXTDOOR
• Jugar con Shocker:
HERMANSCHULTZ
• Jugar con un científico:
SERUM.
• Jugar con un policía:
REALHERO.
• Jugar con el Capitán Stacey: CAPTAINSTACEY.
• Jugar como matón 1:
KNUCKLES.
• Jugar como matón 2:
STICKYRICE.
• Jugar como matón 3:
THUGSRUS.
• Ataques tipo Matrix:
DODGETHIS.
• Jugar con un tío raro:
FREAKOUT.
• Cabeza y pies grandes para Spider-man:
GOESTOYOURHEAD.
• Todos los enemigos convertidos en cabezones:
JOELSPEANUTS.
• Jugar con vista en primera persona:
UNDERTHEMASK.
• Líquido extraño:
CHILLOUT.
• Spiderman pequeño:
SPIDERBYTE.














Después, ve hacia el coche de golf que encontrarás en un aparcamiento. Pulsa la siguiente combinación que te damos ahora para transformarte en Kelvin Deamer: ↑, ↓, ▲, ↓, ▲, ←, →, ●.

TIMESPLITTERS 2

• Personajes de cartón: Supera el juego en la dificultad Fácil para tenerlos disponibles.

• Desbloquear personajes en el modo Arcade: Consigue una medalla de Oro en "Adios Amigos" (en modo Arcade), para desbloquear a los personajes Hector Babasco y Jean Molly.

• Personajes modo Historia: Por cada nivel que superes, desbloquearás a sus personajes.
2280 De vuelta al Planeta X:
Ozor Mox
2019 NeoTokio:
Sadako
1853 Wild West:
El Coronel
1972 Atom Smasher:
Khallos
1920 Ruinas Aztecas:
Gólem de piedra.

• Hacer que las cabezas de los personajes giren: Supera el reto "Pane in the Neck" obteniendo al menos una medalla de Plata para conseguir este truco que te recordará a la famosa película de miedo "El Exorcista".

• Desbloquear nivel Streets del modo Arcade: Supera el juego en modo Historia con la dificultad en Fácil para que se pueda desbloquear este escenario.

TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

• Pasar de nivel y seleccionar nivel nuevo: Mientras estás en el menú de pausa, mantén pulsada la siguiente combinación de botones: **L1 + R2 + ↓ + ▲.** Suéltalos y rápidamente introduce la siguiente combinación para activar el truco: ●, ↑, ■, ▲, →, ↓. Saltarás de nivel y, cuando el juego esté en pausa, podrás elegir el nivel al que quieras ir.

•Aire infinito: Cuando Lara esté sumergida bajo el agua, salva el juego y vuelve a cargar la partida. El oxígeno estará a tope de nuevo.

• Coger objetos una y otra vez: En cualquier parte del juego donde haya objetos interesantes haz que Lara entre y salga continuamente: los objetos volverán a estar y podrás hacerte con una buena colección.

• Ver créditos del juego: Saldrás de la paerida. Pausa el juego y mantén pulsada la siguiente combinación de botones: **R1 + R2 + L2 + ▲ + ●.**

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

• Efecto Matrix: Para conseguirlo, introduce "nospoon" en la sección de trucos que tiene el juego.

• Gravedad lunar: Introduce la palabra "superfly" en la sección de trucos del menú principal. Oirás un sonido de dinero conseguido si se ha activado, así que ahora sólo tienes que disfrutar.

• Desbloquear a algunos skaters: Introduce la palabra "homielist" en la sección de trucos que tiene el juego y elige skater nuevo.

• Desbloquear skaters secretos: Introduce cualquiera de estos nombres para disponer de uno de estos skaters ocultos:
#$%@!
Aaron Skillman
Adam Lippman
Andrew
kates
Andy Marchal
Angus
Atiba Jefferson
Ben Scott Pye
Big Tex
Brian Jennings
Captain Liberty
Chauwa Steel
Chris Peacock
ConMan
Danaconda
Dave Stohl
DDT
DeadEndRoad
Fakes The Clown
Fritz
Gary Jesdanun
grjost
Henry Ji
Jason Uyeda
Jim Jagger
Joe Favazza
John Rosser
Jow
Kenzo
Kevin Mulhall
Kraken
Lindsey Hayes
Lisa G Davies
Little Man
Marilena Rixfor
Mat Hoffman
Matt Mcpherson
Maya's Daddy
Meek West
Mike Day
Mike Lashever
Mike Ward
Mr. Brad
Nolan Nelson
Parking Guy
Peasus
Pete Day
Pooper
Rick Thorne
Sik
Stacey D
Stacey Ytuarte
Stealing Is Bad
Team Chicken
Ted Barber
Todd Wahoske
Top Bloke
Wardcore
Zac ZiG Drake.

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Entra en opciones y trucos. Introduce estos códigos en función del efecto que desees conseguir.

• Gravedad lunar: getitup.

• Manuals perfectos: keepitsteady.

• Balance de grind perfecto: letitslide.

• Todas los vídeos del juego: digivid.

• Todas los sakaters: getemall.

• La música: holeshot.

• Niveles extra: Es posible descubrir tres niveles ocultos más, encontrando tres placa rojas que están en:

1 - New Jersey: Ve a la estación de tren y baja a las vías. En uno de los laterales, en lo alto, verás la placa. Rellena la barra de especiales y haz un Boneless en las rampas inferiores.

2 - Hawai: Desde la playa, avanza hacia la tienda Trinket Place y bordea el edificio hasta las casas de detrás. En esta calle encontrarás un Quarter Pipe azul con una pintada. Justo al lado hay una estatua Tiki que echa humo por la boca. Si saltas hacia ella o la intentas grindar entrarás en su interior. Te transportará a un tubo que lleva a un foso de lava. Antes de llegar al foso, salta y coge la placa.

3 - Moscú: Nada más entrar, gira a la derecha y avanza pegado al edificio rojo (tendrás que saltar el muro). Baja de la tabla y "entra" por la quinta ventana. Accederás a una cuesta con un raíl y una ventana. Sube la cuesta y en el segundo tramo verás la placa.

• Cintas ocultas: En todos los niveles del modo Historia hay una cinta de vídeo oculta:

1 - New Jersey: Está justo debajo del puente que une la ciudad con la estación del tren.

2 - Manhattan: Nada más entrar, gira a la izquierda y avanza hacia el mar. Verás un cartel informativo y, en lo alto, la cinta. Sube por las escaleras que hay al pie del cartel. Cuando llegues a lo más alto, salta, agárrate y sube.

3 - Tampa: Desde el comienzo, gira a la izquierda y métete en la acequia. Al fondo hay unos tableros que te permitirán alcanzar el tejado de una casa. Baja de la tabla y busca un cable que te llevará hasta un edificio más alto. Cuando llegues a la azotea, sigue avanzando agarrado al borde.

4 - San Diego: Está en la zona donde realizaste la exhibición. Búscala por las alturas y utiliza las rampas para llegar hasta ella.

5 - Hawai: Desde el punto de partida, avanza hacia las piscinas del hotel. Si das un giro de 180 grados, encontrarás una máquina expendedora azul y una puerta. Entra por la puerta y grinda el cable de la izquierda.

6 - Vancouver: Activa el reto "Haz Skate en la parte de Tom" del capítulo 17. Después selecciona en Opciones "Terminar el reto". Desde aquí, gira a la derecha y verás la cinta sobre una cúpula de cristal. A la izquierda de la cúpula está la entrada a los subterráneos. Salta por su parte izquierda, haz un Spine Transfer y salta desde el otro lado.

7 - Slam City Jam: Según entras en el Half Pipe del comienzo, salta y grinda hacia la derecha la barra donde están los focos. Mantén el equilibrio hasta atravesar una de las cajas con un letrero (dentro está la cinta).

8 - Moscú: Está en las alturas de la catedral de San Basilio, el edificio grande que hay en la plaza. Cuando llegues a él, baja de la tabla y comienza tu escalada. En alguna ocasión parecerá que no puedes seguir, pero la clave está en hacer un doble salto y agarrarte.

9 - Hotter Than Hell: Avanza y fíjate abajo, en la parte central: verás dos puertas. Entra por la derecha y llegarás a las pasarelas sobre el escenario. Mira en la rampa más alta y las encontrarás allí.

• Skaters ocultos: Ve a la opción para crear skaters, entra en Información e introduce cualquiera de estos nombres:
1337
THEDOC
Alan Flores
Andy Marchel
Bailey
Big Tex
fatass
Akira2s
arr
Chauwa Steel
ChrisP
Chris Rausch
Johnny Ow
Dan Nelson
Daddy Mac
DDT
TOPBLOKE
Dave Stohl
crom
Yawgurt
Glycerin
Greenie
grjost
GEIGER
Jason Uyeda
NSJEFF
Jeremy Anderson
Joel Jewett
FROGHAM
Guilt Ladle
Marcos XK8R
woodchuck
Mike Ward
moreuberthaned
Noly
POOPER
buffoon
deadendroad
M'YAK
1337
sik®
Skillzombie
Stacey D
tao zheng
Hammer
The Kraken
The Swink
TSUEnami!
Todd Wahoske
leedsleedsleeds
Skillzombie
leedsleedsleeds
Development
TOPBLOKE
Y2KJ
WOODCHUCK
deadendroadt
The Krakent
Hammer

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Pausa el juego e introduce cualquiera de estos trucos:

• Todas las subidas de nivel de conducción: ←, →, ←, →, ✖.

• Mostrar la localización de Nick Kang: ✖, ✖, ■, ▲.

• Todos los movimientos de peleas: ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.

• Coche más grande (tienes que estar en el coche para que funcione): ↓, ↓, ↓, ✖.

TUROK EVOLUTION

• Invencible: EMERPUS.

• Todas las armas: TEXAS.

• Munición infinita: MADMAN.

• Seleccionar nivel: SELLOUT.

• Invisible: SLLEWGH.

• Modo Demo: HUNTER.



VIRTUA TENNIS 2

• Trajes alternativos: Mantén pulsado L1 o R1 y elige un personaje en la pantalla de selección.

• Raquetas especiales: En el modo World Tour, derrota a tus oponentes en el nivel 3 o superior sin perder ni un set. Si lo haces así, obtendrás a cambio una raqueta especial por cada campeonato que ganes.



WRC II EXTREME

• Modo trucos: Ve a la opción "Archivos" dentro del menú principal y después entra en "Secretos". Pulsa ✖ para introducir un truco y escribe "EVOS". Esto desbloqueará todos los coches bonus "Extreme" y, además, el modo Experto.

• Modo Turbo: En el mismo sitio escribe NITRO.

• Vista desde arriba: En el mismo sitio escribe SATALITE.

• Baja gravedad: En el mismo sitio escribe LUNAR.

• Voz del copiloto deformada: En el mismo sitio escribe "HELIUM".

• Coches con rebote: En el mismo sitio escribe KANGAROO".

• Controles invertidos: En el mismo sitio escribe "FLIPLEFT".

• Balancearse sobre objetos: En el mismo sitio escribe "SWAY".

• Imagenes borrosas: En el mismo sitio escribe "MOBLUR".

• Conducción alocada: En el mismo sitio escribe "PUSHME".

• Conducir un ovni: En el mismo sitio escribe "UFOPTER" y tendrás a tu disposición un ovni.

• Coche reflectante: En el mismo sitio escribe "CHROME".

[Z]

ZONE OF THE ENDERS

• Desbloquear el modo Versus: En la pantalla del título, pulsa la siguiente combinación de botones: ●, ✖, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

• Salud y munición al máximo: Pausa el juego durante una partida e introduce la siguiente combinación: **L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1,R1, R2, R1.** Cada vez que utilices este truco, disminuirá tu nivel conseguido hasta ese momento, así que tú verás.

• Consejos sobre las armas:
- Phalanx: Te permitirá disparar más balas que con el disparo normal con el que cuenta tu Jehuty.
- Mummy: Escudo que te protegerá de los ataques más potentes.
- Halberd: Lanzarás un rayo láser de energía concentrada que hace mucho daño, pero que es de corto alcance.
- Sniper: Sólo servirá para cumplir una misión en un momento del juego.
- Javely: Cuando tengas este arma, serás capaz de lanzar una jabalina de poco alcance contra tus enemigos.
- Geyser: Lanzarás unas granadas muy curiosas, que se adherirán a la primera superficie que toquen, desprendiendo un rayo de energía y afectando a los que estén cerca.
- Comet: Con ella podrás lanzar una bola energética muy destructiva.
- Gaunlet: Lanzarás un objeto físico punzante a gran velocidad. Muy útil contra enemigos pesados que rechazan todos tus ataques normales. Éste no podrán rechazarlo.
- Decoy: Crearás una imagen de ti mismo que engañará a los rivales, haciendo que todos sus ataques se dirijan a este "espejismo", pero no te confíes, que no durará mucho tiempo.

THE SIMPSONS ROAD RAGE

• Coche de juguete rojo: ▲, ▲, ■, ●.

• Personajes de Año Nuevo: ▲, ▲, ●, ■.

• Autobús nuclear: ▲, ▲, ■, ✖.

• Personajes de Halloween: ▲, ▲, ●, ✖.

• Dinero Extra: ■, ■, ■, ■.

• Personajes del Día de Acción de Gracias: ▲, ▲, ●, ●.

• Personajes de Navidad: ▲, ▲, ●, ▲.

• Conducir con Smithers en el coche del Sr. Burns: ▲, ▲, ■, ■.

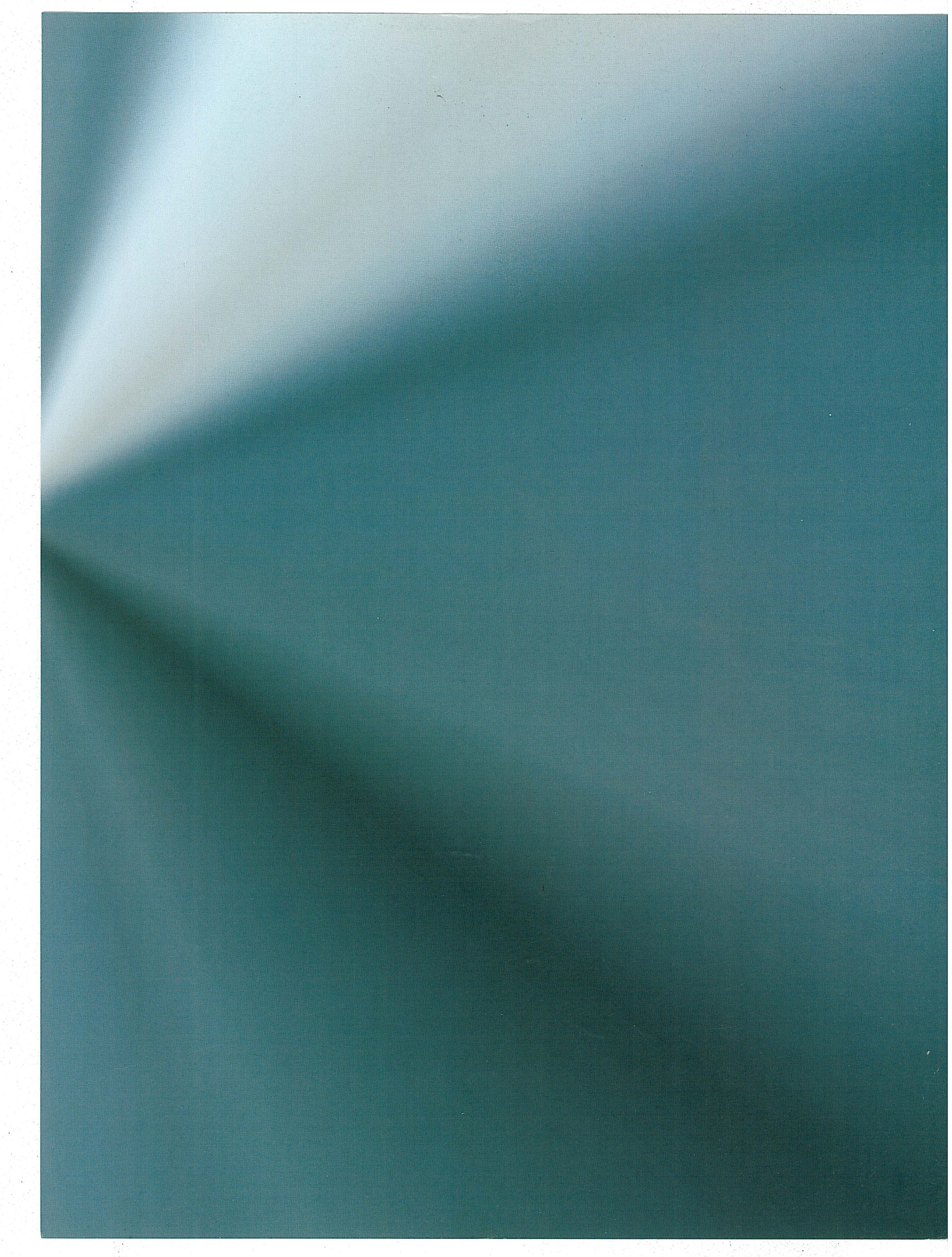
• Modos de cámara extras: ▲, ▲, ▲, ▲.

• Modo nocturno: ✖, ✖, ✖, ✖.

• Personajes inflados: ●, ●, ●, ●.

• Ver líneas de colisión: ▲, ▲, ✖, ✖.



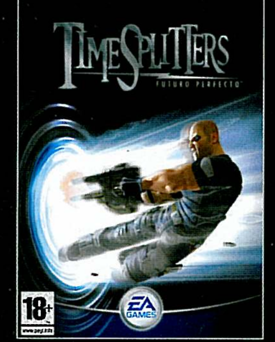


PlayStation 2 · NINTENDO GAMECUBE · XBOX · XBOX LIVE · FREE RADICAL



timesplitters.ea.com





Lucha para salvar a la humanidad en una cruenta batalla a través del tiempo. Utiliza un impresionante arsenal de armas y vehículos. Se tu mejor aliado con la innovador sistema de juego "Encuéntrate a ti Mismo". Partidas multijugador en PlayStation 2 y Xbox con más de 16 jugadores. Modo un jugador, multijugador, arcade, modos desafío, cooperativos y creador de mapas.

FINALMENTE EL TIEMPO ESTÁ DE TU PARTE











Challenge Everything